Interplay® Central

Benutzerhandbuch

Version 1.7

Rechtliche Hinweise

Technische Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc. dar.

Dieses Produkt unterliegt den Bestimmungen einer Softwarelizenzvereinbarung, die mit der Software mitgeliefert wird. Das Produkt darf nur in Übereinstimmung mit der Lizenzvereinbarung verwendet werden.

Dieses Produkt ist möglicherweise durch eines oder mehrere Patente in den USA oder anderen Staaten geschützt. Nähere Informationen dazu erhalten Sie unter www.avid.com/patents.

Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Autorisierte Lizenznehmer von Interplay Central sind berechtigt, diese Veröffentlichung für eigene Zwecke in Verbindung mit dem Erlernen der Software zu vervielfältigen. Das Vervielfältigen oder Weitergeben des gesamten Dokuments oder von Auszügen daraus zu kommerziellen Zwecken, wie der Verkauf von Kopien dieses Dokuments oder das Anbieten von Support- oder Bildungsdienstleistungen, ist untersagt. Dieses Dokument ist ein Handbuch für Interplay Central. Wir sind bei der Aufbereitung des Inhalts sorgfältig vorgegangen. Dennoch kann dieses Dokument Auslassungen, technische Ungenauigkeiten oder typografische Fehler enthalten. Avid Technology, Inc. übernimmt nicht die Verantwortung für durch die Verwendung dieses Dokuments ggf. auftretende Verluste des Kunden. Technische Daten können ohne Vorankündigung geändert werden.

Copyright © 2013 Avid Technology, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Apple Computer, Inc. gefordert:

APPLE COMPUTER, INC. GIBT WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND EINE GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH DIESES PRODUKTS AB, EINSCHLIESSLICH GEWÄHRLEISTUNGEN DER VERMARKTBARKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DER AUSSCHLUSS STILLSCHWEIGEND EINGESCHLOSSENER GEWÄHRLEISTUNGEN IST IN EINIGEN RECHTSGEMEINSCHAFTEN NICHT ZULÄSSIG. DER OBEN GENANNTE AUSSCHLUSS GILT GGF. NICHT FÜR SIE. DIESE GEWÄHRLEISTUNG ÜBERTRÄGT IHNEN BESTIMMTE RECHTE. GGF. VERFÜGEN SIE ÜBER WEITERE RECHTE, DIE JE NACH RECHTSGEMEINSCHAFT UNTERSCHIEDLICH SIND.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc. für die Nutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:

Copyright © 1988–1997 Sam Leffler
Copyright © 1991–1997 Silicon Graphics, Inc.

Hiermit wird unentgeltlich die Genehmigung erteilt, diese Software [d. h. die TIFF-Bibliothek] und die zugehörige Dokumentation zu einem beliebigen Zweck zu nutzen, zu kopieren, zu ändern, weiterzugeben und zu verkaufen, vorausgesetzt, dass (i) die oben aufgeführten Urheberrechtshinweise und dieser Hinweis zur Genehmigung in allen Kopien der Software und der dazugehörigen Dokumentation enthalten sind und (ii) die Namen von Sam Leffler und Silicon Graphics nicht für Werbezwecke bezüglich der Software ohne die ausdrückliche schriftliche Einwilligung von Sam Leffler und Silicon Graphics verwendet werden.

DIE SOFTWARE WIRD „WIE BESEHEN“ UND OHNE AUSDRÜCKLICHE, STILLSCHWEIGENDE ODER SONSTIGE GEWÄHRLEISTUNG JEDER ART BEREITGESTELLT, DARIN OHNE EINSCHRÄNKUNG EINGESCHLOSSEN GEWÄHRLEISTUNGEN DER VERMARKTBARKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK.

KEINESFALLS HAFTET SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS FÜR MITTELBARE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN ODER SONSTIGE DURCH NUTZUNGSENTGANG, DATENVERLUST ODER ENTGANGENE GEWINNE ENTSTEHENDE SCHÄDEN, UNABHÄNGIG DAVON, OB AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SCHADENS HINGEWIESEN WURDE, UND UNGEACHTET AUS ODER IN VERBINDUNG MIT DER NUTZUNG ODER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ENTSTEHENDER HAFTUNGSBEGRÜNDUNGEN.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Diese Software enthält ggf. unter den folgenden Bedingungen lizenzierte Komponenten:

Copyright (c) 1989 The Regents of the University of California. Alle Rechte vorbehalten.

Die Weitergabe und Nutzung in Quell- und Binärform ist unter der Voraussetzung zulässig, dass der oben aufgeführte Urheberrechtshinweis sowie dieser Absatz in allen solchen Formen eingefügt wird und dass in jeder Dokumentation, allen Werbematerialien und anderen mit einer solchen Weitergabe und Nutzung verbundenen Materialien anerkannt wird, dass die Software von der University of California, Berkeley, entwickelt wurde. Der Name der Universität darf nicht zur Unterstützung oder Verkaufsförderung von aus dieser Software erstellten Produkten ohne die ausdrückliche schriftliche Einwilligung verwendet werden. DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESEHEN“ UND OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG BEREITGESTELLT, DARIN OHNE EINSCHRÄNKUNG EINGESCHLOSSEN DIE STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN DER VERMARKTBARKEIT UND DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK.

Copyright (C) 1989, 1991 Jef Poskanzer.

Hiermit wird die Genehmigung erteilt, diese Software und die zugehörige Dokumentation unentgeltlich und zu einem beliebigen Zweck zu nutzen, zu kopieren, zu ändern und weiterzugeben, vorausgesetzt, dass der oben aufgeführte Urheberrechtshinweis in allen Kopien enthalten ist und dass sowohl dieser Urheberrechtshinweis als auch dieser Hinweis zur Genehmigung in unterstützender Dokumentation enthalten ist. Diese Software wird „wie besehen“ ohne ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung bereitgestellt.

Copyright 1995, Trinity College Computing Center. Urheber: David Chappell.

Hiermit wird die Genehmigung erteilt, diese Software und die zugehörige Dokumentation unentgeltlich und zu einem beliebigen Zweck zu nutzen, zu kopieren, zu ändern und weiterzugeben, vorausgesetzt, dass der oben aufgeführte Urheberrechtshinweis in allen Kopien enthalten ist und dass sowohl dieser Urheberrechtshinweis als auch dieser Hinweis zur Genehmigung in unterstützender Dokumentation enthalten ist. Diese Software wird „wie besehen“ ohne ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung bereitgestellt.

Copyright 1996 Daniel Dardailler.

Hiermit wird unentgeltlich die Genehmigung erteilt, diese Software zu einem beliebigen Zweck zu nutzen, zu kopieren, zu ändern, weiterzugeben und zu verkaufen, vorausgesetzt, dass der oben aufgeführte Urheberrechtshinweis in allen Kopien enthalten ist und dass sowohl dieser Urheberrechtshinweis als auch dieser Hinweis zur Genehmigung in unterstützender Dokumentation enthalten ist und dass der Name von Daniel Dardailler nicht ohne die ausdrückliche schriftliche Einwilligung zu Werbezwecken hinsichtlich des Vertriebs der Software verwendet werden darf. Daniel Dardailler gibt keinerlei Zusicherungen bezüglich der Eignung dieser Software für einen bestimmten Zweck ab. Sie wird „wie besehen“ ohne ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung bereitgestellt.

Änderungen: Copyright 1999 Matt Koss, unter derselben Lizenz wie oben.

Copyright (c) 1991 AT&T.

Hiermit wird die Genehmigung erteilt, diese Software unentgeltlich zu einem beliebigen Zweck zu nutzen, zu kopieren, zu ändern und weiterzugeben, vorausgesetzt, dass dieser gesamte Hinweis in allen Softwarekopien, die eine Kopie oder Änderung dieser Software darstellen oder beinhalten, und in allen Kopien der unterstützenden Dokumentation zu einer solchen Software enthalten ist.

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESEHEN“ OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG BEREITGESTELLT. INSBESONDERE GIBT WEDER DER URHEBER NOCH AT&T ZUSICHERUNGEN ODER GEWÄHRLEISTUNGEN IRGENDEINER ART BEZÜGLICH DER VERMARKTBARKEIT DIESER SOFTWARE ODER DEREN EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK AB.

Dieses Produkt enthält von der University of California, Berkeley, und allen beitragenden Parteien entwickelte Software.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Paradigm Matrix gefordert:

Teile dieser Software wurden von Paradigm Matrix lizenziert.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Ray Sauers Associates, Inc. gefordert:

„Install-It“ wurde von Ray Sauers Associates, Inc lizenziert. Dem Endbenutzer ist es untersagt, Schritte zum Herleiten eines „Install-It“ entsprechenden Quellcodes, einschließlich durch Disassemblierung oder Dekompilierung, zu unternehmen; Ray Sauers Associates, Inc. haftet keinesfalls für durch Nichterfüllung der Pflichten seitens des Fachhändlers entstehende Schäden, für durch die Nutzung oder den Betrieb der Produkte oder Software des Fachhändlers entstehende Schäden oder für sonstige Schäden, darin eingeschlossen, aber nicht beschränkt auf, direkte, mittelbare Schäden oder sonstige Folgeschäden einschließlich entgangener Gewinne oder durch Nutzungsentgang oder mangelnde Verwendungsfähigkeit der Produkte oder Software des Fachhändlers, aus irgendeinem Grund entstehende Schäden einschließlich Verletzungen von Urheber- oder Patentrechten oder Schäden durch verloren gegangene Daten; dies gilt auch, wenn Ray Sauers Associates auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder von dieser wusste oder hätte wissen können.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Videomedia, Inc. gefordert:

Videomedia, Inc. gibt weder ausdrücklich noch stillschweigend eine Gewährleistung hinsichtlich dieses Produkts ab, einschließlich Gewährleistungen der Vermarktbarkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Diese Software enthält V-LAN 3.0 Command Protocols, die mit von Videomedia Inc. entwickelten V-LAN 3.0-Produkten und mit V-LAN 3.0-kompatiblen Produkten, die von Drittanbietern unter der Lizenz von Videomedia, Inc. entwickelt wurden, kommunizieren. Die Nutzung dieser Software ermöglicht „framegenaue“ Editing-Steuerung von Videorekordern, Videoplattenrekordern/-playern und Ähnlichem.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird für die Nutzung der Mac2Win-Software und des Beispielquellcodes von Altura Software, Inc. gefordert:

©1993–1998 Altura Software, Inc.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von 3Prong.com Inc. gefordert:

Bestimmte Funktionen zum Wellenform- und Vektor-Monitoring werden unter einer Lizenz von 3Prong.com Inc. bereitgestellt.

Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Interplay Entertainment Corp. gefordert:

Der Name „Interplay“ wird mit Genehmigung der Interplay Entertainment Corp. verwendet, die für Avid-Produkte nicht verantwortlich ist.

Dieses Produkt enthält Teile der Alloy Look & Feel-Software von Incors GmbH.

Dieses Produkt enthält von der Apache Software Foundation (http://www.apache.org/) entwickelte Software.

© DevelopMentor

Dieses Produkt kann die JCIFS-Bibliothek enthalten, für die der folgende Hinweis gilt:

JCIFS © Copyright 2004; das JCIFS Project ist unter LGPL lizenziert (http://jcifs.samba.org/). Siehe die Datei LGPL.txt im Verzeichnis Third Party Software auf der Installations- CD.

Avid Interplay enthält von LavanTech lizenzierte Komponenten. Diese Komponenten können nur als Teil von und in Verbindung mit Avid Interplay verwendet werden.

Dieses Produkt enthält FFmpeg, das durch die GNU Lesser General Public License geschützt ist.

Dieses Produkt enthält Software, die teilweise auf der Arbeit des FreeType-Teams basiert.

Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Dieses Produkt enthält libjpeg-turbo, das durch die wxWindows Library License, Version 3.1, geschützt ist.

Teil-Copyright 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 Cold Spring Harbor Laboratory. Finanziert unter Förderung

P41-RR02188 von National Institutes of Health.

Teil-Copyright 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 Boutell.Com, Inc.

Copyright jener Teile in Verbindung mit dem GD2-Format 1999, 2000, 2001, 2002 Philip Warner.

Copyright jener Teile in Verbindung mit PNG 1999, 2000, 2001, 2002 Greg Roelofs.

Copyright jener Teile in Verbindung mit gdttf.c 1999, 2000, 2001, 2002 John Ellson (ellson@lucent.com).

Copyright jener Teile in Verbindung mit gdft.c 2001, 2002 John Ellson (ellson@lucent.com).

Copyright jener Teile in Verbindung mit JPEG und Farbquantisierung 2000, 2001, 2002 Doug Becker und Copyright (C) 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 Thomas G. Lane. Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Readme-Datei „readme-jpeg.txt“. Copyright jener Teile in Verbindung mit WBMP 2000, 2001, 2002 Maurice Szmurlo und Johan Van den Brande.

Die Genehmigung zum unentgeltlichen Kopieren, Verteilen und Ändern von gd in jedem Kontext wurde erteilt, einschließlich kommerzieller Anwendung, vorausgesetzt, dass dieser Hinweis in sämtlicher für den Anwender verfügbaren unterstützenden Dokumentation enthalten ist.

Dies beeinträchtigt nicht Ihr Eigentum an abgeleiteten Werken selbst, es besteht lediglich die Absicht, die Arbeit der Autoren von gd gebührlich anzuerkennen und es soll nicht Ihre produktive Nutzung von gd gestört werden. Kontaktieren Sie uns bei Fragen. „Abgeleitete Werke“ bezeichnet alle Programme, die die Library nutzen. In für den Anwender verfügbarer unterstützender Dokumentation muss dies anerkennend erwähnt werden.

Diese Software wird „wie besehen“ bereitgestellt. Die Copyright-Inhaber lehnen jegliche Gewährleistung ab, sowohl ausdrücklich als auch stillschweigend, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf die stillschweigend Gewährleistung der Vermarktbarkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck, hinsichtlich dieses Codes und der begleitenden Dokumentation.

Obwohl ihr Code nicht in gd benutzt wird, möchten die Autoren David Koblas, David Rowley und Hutchison Avenue Software Corporation für ihre früheren Beiträge danken.

Dieses Produkt enthält von OpenSSL Project entwickelte Software zur Verwendung mit dem OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/).

Interplay Central unterstützt OpenLDAP. Copyright 1999–2003 The OpenLDAP Foundation, Redwood City, Kalifornien, USA. Alle Rechte vorbehalten. OpenLDAP ist eine eingetragene Marke der OpenLDAP Foundation.

Benutzer von Avid Interplay Pulse können aufgrund der durch Avid lizenzierten Benutzung der YouTube-API auf bestimmte YouTube-Funktionen zugreifen. Die von Avid für die Benutzung von Avid Interplay Pulse erhobenen Gebühren werden von Avid auferlegt, nicht von YouTube. YouTube erhebt keine Gebühren für den Zugriff auf Funktionen von YouTube-Seiten über die YouTube-APIs.

Avid Interplay Pulse verwendet die Bitly-API, Bitly ist jedoch weder an der Entwicklung noch als Werbepartner an der Anwendung beteiligt.

Zur Beachtung für Benutzer in der Regierung: Erläuterung zu eingeschränkten Rechten

Eingeschränkte Rechte der US-Regierung. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computersoftware“ bzw. „kommerzielle Softwaredokumentation“. Falls solche Software oder Dokumentation durch oder für eine US-Regierungsstelle oder -behörde erworben wird, unterliegen sämtliche Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bedingungen des Lizenzvertrags gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a), wie zutreffend.

Marken

003, 192 Digital I/O, 192 I/O, 96 I/O, 96i I/O, Adrenaline, AirSpeed, ALEX, Alienbrain, AME, AniMatte, Archive, Archive II, Assistant Station, AudioPages, AudioStation, AutoLoop, AutoSync, Avid, Avid Active, Avid Advanced Response, Avid DNA, Avid DNxcel, Avid DNxHD, Avid DS Assist Station, Avid Ignite, Avid Liquid, Avid Media Engine, Avid Media Processor, Avid MEDIArray, Avid Mojo, Avid Remote Response, Avid Unity, Avid Unity ISIS, Avid VideoRAID, AvidRAID, AvidShare, AVIDstripe, AVX, BeatDetective, Beauty Without The Bandwidth, Beyond Reality, BF Essentials, Bomb Factory, Bruno, C|24, CaptureManager, ChromaCurve, ChromaWheel, Cineractive Engine, Cineractive Player, Cineractive Viewer, Color Conductor, Command|24, Command|8, Control|24, Cosmonaut Voice, CountDown, d2, d3, DAE, D-Command, D-Control, Deko, DekoCast, D-Fi, D-fx, Digi 002, Digi 003, DigiBase, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Development Partners, Digidesign Intelligent Noise Reduction, Digidesign TDM Bus, DigiLink, DigiMeter, DigiPanner, DigiProNet, DigiRack, DigiSerial, DigiSnake, DigiSystem, Digital Choreography, Digital Nonlinear Accelerator, DigiTest, DigiTranslator, DigiWear, DINR, DNxchange, Do More, DPP-1, D-Show, DSP Manager, DS-StorageCalc, DV Toolkit, DVD Complete, D-Verb, Eleven, EM, Euphonix, EUCON, EveryPhase, Expander, ExpertRender, Fader Pack, Fairchild, FastBreak, Fast Track, Film Cutter, FilmScribe, Flexevent, FluidMotion, Frame Chase, FXDeko, HD Core, HD Process, HDpack, Home-to-Hollywood, HYBRID, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, iKnowledge, Image Independence, Impact, Improv, iNEWS, iNEWS Assign, iNEWS ControlAir, InGame, Instantwrite, Instinct, Intelligent Content Management, Intelligent Digital Actor Technology, IntelliRender, Intelli-Sat, Intelli-sat Broadcasting Recording Manager, InterFX, Interplay, inTONE, Intraframe, iS Expander, iS9, iS18, iS23, iS36, ISIS, IsoSync, LaunchPad, LeaderPlus, LFX, Lightning, Link & Sync, ListSync, LKT-200, Lo-Fi, MachineControl, Magic Mask, Make Anything Hollywood, make manage move | media, Marquee, MassivePack, Massive Pack Pro, Maxim, Mbox, Media Composer, MediaFlow, MediaLog, MediaMix, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaServer, MediaShare, MetaFuze, MetaSync, MIDI I/O, Mix Rack, Moviestar, MultiShell, NaturalMatch, NewsCutter, NewsView, NewsVision, Nitris, NL3D, NLP, NSDOS, NSWIN, OMF, OMF Interchange, OMM, OnDVD, Open Media Framework, Open Media Management, Painterly Effects, Palladium, Personal Q, PET, Podcast Factory, PowerSwap, PRE, ProControl, ProEncode, Profiler, Pro Tools, Pro Tools|HD, Pro Tools LE, Pro Tools M-Powered, Pro Transfer, QuickPunch, QuietDrive, Realtime Motion Synthesis, Recti-Fi, Reel Tape Delay, Reel Tape Flanger, Reel Tape Saturation, Reprise, Res Rocket Surfer, Reso, RetroLoop, Reverb One, ReVibe, Revolution, rS9, rS18, RTAS, Salesview, Sci-Fi, Scorch, ScriptSync, SecureProductionEnvironment, Serv|GT, Serv|LT, Shape-to-Shape, ShuttleCase, Sibelius, SimulPlay, SimulRecord, Slightly Rude Compressor, Smack!, Soft SampleCell, Soft-Clip Limiter, SoundReplacer, SPACE, SPACEShift, SpectraGraph, SpectraMatte, SteadyGlide, Streamfactory, Streamgenie, StreamRAID, SubCap, Sundance, Sundance Digital, SurroundScope, Symphony, SYNC HD, SYNC I/O, Synchronic, SynchroScope, Syntax, TDM FlexCable, TechFlix, Tel-Ray, Thunder, TimeLiner, Titansync, Titan, TL Aggro, TL AutoPan, TL Drum Rehab, TL Everyphase, TL FauxIder, TL In Tune, TL MasterMeter, TL Metro, TL Space, TL Utilities, tools for storytellers, Transit, TransJammer, Trillium Lane Labs, TruTouch, UnityRAID, Vari-Fi, Video the Web Way, VideoRAID, VideoSPACE, VTEM, Work-N-Play, Xdeck, X-Form, Xmon und XPAND! sind eingetragene Marken oder Marken von Avid Technology, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern.

Adobe und Photoshop sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern. Apple und Macintosh sind Marken von Apple Computer, Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern. Windows ist entweder eine eingetragene Marke oder eine Marke der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken im vorliegenden Dokument sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Filmmaterial

Hell’s Kitchen - mit freundlicher Genehmigung von Upper Ground Enterprises/Postproduktionsteam von Hell's Kitchen.

Avid Interplay Central-Benutzerhandbuch • 9329-65178-04 Rev D • Dezember 2013 • Erstellt 12/11/13 • Dieses Dokument wird von Avid in elektronischer Form (online) verteilt und kann nicht in gedruckter Form käuflich erworben werden.

Inhalt

Arbeiten mit diesem Handbuch 14
Symbole und Konventionen 14
Wenn Sie Hilfe brauchen 15
Avid-Training 16
Kapitel 1 **Erste Schritte** 17
Über Interplay Central 17
Anmelden bei InterplayCentral 18
Funktionsweise der Layouts in der Anwendung 19
Arbeiten mit Layouts 22
Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen 24
Die Menüleiste 29
Der Starten-Bereich 29
Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration 30
Unterstützung für iNEWS-Communitys 32
Anzeigen der InterplayCentral-Hilfe 33
Kapitel 2 **Arbeiten mit Assets** 35
Der Assets-Bereich 35
Navigieren im Assets-Bereich 36
Arbeiten mit Nachrichtenassets 37
Kennzeichnung von iNEWS-Verzeichnissen, -Fächern, -Projekten und -Facetten 38
Navigieren in der iNEWS-Datenbank 39
Arbeiten mit Medienassets 40
Kennzeichnung von Interplay Production-Systemen und Medienassets 41
Navigieren in der Interplay Production-Datenbank 41
Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten 42
Anpassen der Spaltenbreite 43
Verschieben von Spalten 43

Verschieben oder Kopieren von Assets 43
Umbenennen von Assets 44
Erstellen eines neuen Ordners 44
Referenz-Assets anzeigen oder ausblenden 45
Kapitel 3 Arbeiten mit Projekten 46
Öffnen von Projekten oder Facetten 46
Der Projekt-/Story-Bereich 47
Assoziieren von Storys mit Projekten oder Facetten 49
Öffnen von Projekten oder Facetten, die mit Storys assoziiert sind 50
Kapitel 4 Aufbau eines Skripts 51
Der Fach-/Story-Bereich 51
Die Fach-/Story-Symbolleiste 53
Der Script Editor 54
Erstellen einer Story 56
Segmentieren von Storys 57
Schreiben von Storys in Rechts-nach-links-Sprachen 58
Verwenden der Annotationsfunktion zum Diktieren einer Story 59
Bearbeiten von Storys 60
Formatieren eines Skripts 62
Hinzufügen von Produktions-Cues 63
Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen 64
Hinzufügen primärer Maschinensteuerungsanweisungen 65
Löschen und Wiederherstellen gelöschter Storys 66
Sperren von Storys und Aufheben von Story-Sperren 66
Einfügen von Skriptvorlagen 68
Einfügen von MOS-Platzhaltern 68
Hinzufügen von Medien zu Skripten 69
Kopieren und Senden von iNEWS-Links 70
Wiederherstellen automatisch gespeicherter Storys 71
Kapitel 5 Verwenden des Sequenz-Bereichs 74
Anzeigen des Sequenz-Bereichs 74
Der Sequenz-Bereich 75
Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen 77

Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline 79
Verwenden der Sequenz-Zoomleiste 79
Anzeigen von Sequenzinformationen 82
Erstellen einer Sequenz 83
Regeln für das Erstellen einer Skriptsequenz 86
Mit Storys assoziierte Sequenzen in Instinct und NewsCutter 87
Nur-Audio- und Nur-Video-Sequenzen 87
Speichern einer Sequenz 87
Speichern einer Version einer Sequenz 88
Wiederherstellen automatisch gespeicherter Sequenzen 89
Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich 90
Option zum Bearbeiten einer Kopie einer Sequenz 91
Öffnen einer mit einer Story assoziierten Sequenz 92
Bearbeiten einer Sequenz 93
Insert-Schnitt in einer einfachen Sequenz 93
Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz 94
Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz 96
Aktivieren einer Audiospur 100
Hinzufügen von Medien aus einer gespeicherten Sequenz zu einer Sequenz . . . 101
Rückgängigmachen und Wiederherstellen einer Aktion im Sequenz-Bereich 102
Verschieben oder Löschen von Segmenten in der Timeline 102
Hinzufügen und entfernen von Audiosegmenten 103
Erstellen eines Audiosegments nur mit NAT oder SOT 104
Ausrichten in der Timeline 106
Trimmen von Segmenten in der Timeline 107
Verwenden von L-Schnitten in der Timeline 111
Teilen von Segmenten 113
Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz 115
Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen) 115
Aktivieren von Audio-Scrubbing 117

Kapitel 6 Arbeiten mit Videomedien 118

Der Medien-Bereich 118
Medien-Bereich: Asset-Modus 119

Medien-Bereich: Gruppenclip 122
Medien-Bereich: Ausgabe-Modus 123
Wiedergeben von Assets 127
J-K-L-Wiedergabe 128
Durchlaufen von Assets 129
Wiedergabe zuletzt angezeigter Assets 130
Bestimmen des Seitenverhältnisses 130
Aktualisieren des Medienstatus 130
Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen 131
Festlegen der Wiedergabequalität 132
Setzen von Start- und Endmarken 133
Arbeiten mit Marken und Beschränkungen 134
Arbeiten mit Timecode-Anzeigen 136
Eingabe von Timecode zum Ansteuern eines Bilds 137
Arbeiten in der Medien-Timeline 138
Verwenden der Medien-Zoomleiste 139
Überprüfen für Wiedergabe 141
Einsetzen von Match Frame 142
Öffnen eines übergeordneten Ordners 142
Mixdown von Sequenzen 143
Anzeigen und Bearbeiten von Clips während der Einspielung 145
Speichern von Einzelbildern als Bilddateien 146
Kapitel 7 Verwenden von Audio 147
Der Audio-Bereich 147
Audio-Bereich im Asset-Modus 147
Audio-Bereich im Ausgabe-Modus 148
Arbeiten mit Audiospuren in einfachen Sequenzen 151
Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen 152
Anpassen von Audiopegeln für erweiterte Sequenzen 154
Überschreiben der Standard-Audiospurzuordnung 155
Einstellen des Audio-Mix 156
Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen 156
Aufnehmen eines Voiceover 158

Kapitel 8 **Arbeiten mit Gruppenclips** 161
Gruppenclips und Multicam-Workflows in Interplay Central 161
Arbeiten mit Gruppenclips 163
Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive 166
Arbeiten mit Gruppen 167
Auswählen der aktiven Perspektive im Asset-Modus 168
Wiedergeben eines Gruppenclips 169
Timecode und Gruppenclips 170
Auswählen von Audio-Monitoring-Einstellungen im Asset-Modus 170
Marken und Beschränkungen für Gruppenclips 174
Verwenden von Match Frame bei Gruppenclips 175
Erstellen einer einfachen Sequenz mit Gruppenclips 176
Hinzufügen einer aktiven Perspektive eines Gruppenclips zu einer erweiterten Sequenz . . . 178
Senden einer Sequenz mit Gruppenclips an ein Wiedergabegerät 178
Kapitel 9 **Suchen nach Assets** 179
Die Suchleiste 179
Der Suchfensterbereich 181
Der Suchvorgang 182
Erweiterte Suchkriterien 184
Beispiel für die erweiterte Suche 186
Kapitel 10 **Loggen und Erstellen von Subclips** 188
Workflows für das Loggen 188
Funktionsweise von Marken und Beschränkungen 191
Das Loggen-Layout 193
Der Marken-Bereich 194
Hinzufügen, Speichern und Löschen von Marken 198
Arbeiten mit Beschränkungen 200
Funktionsweise von Beschränkungen in Interplay Central 200
Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen 205
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text 206
Navigation über Marken im Loggen-Layout 207
Exportieren von Marken 207
Eingeben von Markentext in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links 209

Unicode-Unterstützung bei Markentext 210
Erstellen von Subclips 210
Kapitel 11 Teilen von Interplay Central-Nachrichten 212
Interplay Central-Nachrichten 212
Verwenden des Nachrichten-Bereichs 213
Anzeigen von Nachrichten und verknüpften Medienassets 214
Versenden von Nachrichten 215
Konfigurieren der E-Mail-Weiterleitung 218
Verwenden der E-Mail-Weiterleitung 219
Kapitel 12 iNEWS-Nachrichten 221
Versenden von Nachrichten 221
Anzeigen und Beantworten von erhaltenen Nachrichten 222
Kapitel 13 Senden an Playback 223
Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback“ 223
Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät 226
Senden einer Long GOP-Sequenz gemischter Auflösung an ein Wiedergabegerät 228
Der Fortschritt-Bereich 229
Kapitel 14 Übertragen von Assets und Medien in eine andere Arbeitsgruppe 231
Kapitel 15 Avid Central-Mobil-App für das iPhone 234
Verbindungsmöglichkeiten 234
Das iPhone 235
Gesten für die Mobil-App 235
Installieren von Avid Central auf dem iPhone 236
Starten von Interplay Central auf dem iPhone 237
Die Seitenleiste 239
Schaltflächen der Softwareoberfläche 240
Anpassen der Avid Central-Einstellungen 241
Ändern von Rollen 242
Zugriff auf die iNEWS-Datenbank 243
Anzeigen eines mit einem Skript assoziierten Videos 249
Bearbeiten von Storys 250
Methoden zum Speichern von Storys 253
Formatieren eines Skripts 253

Hinzufügen von Produktions-Cues . . . 254
Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen . . . 256
Arbeiten mit Links in Storys . . . 256
Genehmigen von Storys . . . 257
Arbeiten mit Favoriten . . . 258
Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys . . . 260
Zwischenspeichern von Fächern und Storys . . . 261
Anzeigen von Fächern und Storys im Offline-Modus . . . 262
Avid Central und Interplay Production . . . 263
Anzeigen von Medienassets in Avid Central . . . 264
Kapitel 16 Avid Central-Tablet-App für das iPad . . . 267
Verbindungsmöglichkeiten . . . 267
Das iPad . . . 268
Gesten für die Tablet-App . . . 268
Installieren von Avid Central auf dem iPad . . . 270
Starten von Avid Central auf dem Tablet . . . 270
Die Seitenleiste . . . 272
Schaltflächen der Softwareoberfläche . . . 274
Anpassen der Avid Central-Einstellungen . . . 274
Ändern von Rollen . . . 276
Zugriff auf die iNEWS-Datenbank . . . 277
Anzeigen eines mit einem Skript assoziierten Videos . . . 282
Bearbeiten von Storys . . . 284
Methoden zum Speichern von Storys . . . 287
Formatieren eines Skripts . . . 287
Hinzufügen von Produktions-Cues . . . 289
Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen . . . 290
Arbeiten mit Links in Storys . . . 291
Genehmigen von Storys . . . 292
Aktivieren des Sprecher-Modus . . . 292
Arbeiten mit Favoriten . . . 293
Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys . . . 295
Zwischenspeichern von Fächern und Storys . . . 296

Anzeigen von Fächern und Storys im Offline-Modus 297
Avid Central und Interplay Production 298
Anzeigen von Medienassets in Avid Central 300
Anhang A **Benutzereinstellungen** 303
Anhang B **Tastenkombinationen** 306
Tastenkombinationen für den Fach-/Story-Bereich 307
Tastenkombinationen für den Assets-Bereich 308
Tastenkombinationen für den Medien-Bereich 309
Tastenkombinationen für den Marken-Bereich 312
Tastenkombinationen für den Sequenz-Bereich 315
Anhang C **Symbole** 317
Symbole der Bereiche 317
Symbole des Starten-Bereichs 318
Symbole des Assets-Bereichs 319
Symbole des Medien-Bereichs 320
Symbole des Marken-Bereichs 322
Symbole des Fortschritt-Bereichs 322
Symbole des Sequenz-Bereichs 322
Symbole in Interplay Pulse 323
Interplay Central-Glossar 324
Index 339

Arbeiten mit diesem Handbuch

Dieses Benutzerhandbuch richtet sich an alle Benutzer eines Avid Interplay Central-Systems. Es enthält Informationen zu Produktfunktionen und grundlegenden Vorgängen für Benutzer, wie beispielsweise Festlegen von Interplay Central-Benutzereinstellungen oder Erstellen von Storys und Assets.

Anweisungen zur Erstinstallation und Konfiguration entnehmen Sie dem Handbuch *Avid Interplay Common Services Installation and Configuration Guide*. Informationen zu Administrationsvorgängen finden Sie im *Avid Interplay Central-Administrationshandbuch*.

Symbole und Konventionen

In der Avid-Dokumentation werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

Symbol oder Konvention	Bedeutung oder Vorgang
	Hinweis: Dieses Symbol steht für wichtige weiterführende Informationen, Erinnerungen, Empfehlungen und Vorschläge.
	Vorsicht: Dieses Symbol bedeutet, dass der betreffende Vorgang zu einer Beschädigung des Computers oder zu Datenverlusten führen könnte.
	Warnung: Dieses Symbol bedeutet, dass Sie sich verletzen könnten, wenn Sie diesen Vorgang ausführen. Folgen Sie beim Umgang mit elektrischen Geräten den Anweisungen, die in diesem Dokument gegeben werden oder am Gerät selbst angebracht sind.
>	Dieses Symbol steht für Befehle in Menüs und Untermenüs in der Reihenfolge, in der Sie sie wählen. Beispiel: „Datei > Importieren“ bedeutet, dass Sie das Menü „Datei“ öffnen und darin den Befehl „Importieren“ wählen sollen.
▸	Dieses Symbol steht für einen Vorgang, der nur aus einem einzigen Schritt besteht. Mehrere Pfeile in einer Liste bedeuten, dass einer der angegebenen Vorgänge ausgeführt werden soll.
(Windows), (nur Windows), (Mac) oder (nur Mac)	Dieser Hinweis bedeutet, dass die Informationen nur für das angegebene Betriebssystem gelten: Windows oder Mac OS X.

Symbol oder Konvention	Bedeutung oder Vorgang
Fettdruck	Fettdruck wird in erster Linie zur Hervorhebung der Namen von Steuerelementen der Softwareoberfläche und Tastenkombinationen verwendet.
Kursivschrift	Kursivschrift dient der Hervorhebung einzelner Wörter und der Kennzeichnung von Variablen.
`Courier Bold-Schrift`	In Courier Bold wird von Ihnen einzugebender Text hervorgehoben.
Strg + Taste oder Mausaktion	Halten Sie die erste Taste gedrückt und drücken Sie die zweite bzw. führen Sie die angegebene Aktion mit der Maus aus. Beispiel: Befehl + Wahl + C oder Strg + Ziehen.

Wenn Sie Hilfe brauchen

Wenn Sie bei der Arbeit mit Ihrem Avid-Produkt auf Probleme stoßen:

1. Wiederholen Sie den Vorgang, wobei Sie sorgfältig den Anweisungen im Handbuch für die fragliche Aufgabe folgen. Dabei ist es insbesondere wichtig, jeden einzelnen Schritt Ihres Arbeitsablaufs zu überprüfen.
2. Lesen Sie die aktuellen Informationen, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der Dokumentation möglicherweise noch nicht verfügbar waren.
   - Wenn die aktuellen Informationen zu Ihrem Avid-Produkt als Versionshinweise in gedruckter Form bereitgestellt werden, werden diese mit der Anwendung geliefert; sie sind ebenfalls im Internet verfügbar.
   - Wenn die aktuellen Informationen zu Ihrem Avid-Produkt als Readme-Datei bereitgestellt werden, befinden sie sich als PDF-Dokument (README_*Produkt*.pdf) auf dem Avid-Installationsdatenträger; sie sind ebenfalls im Internet verfügbar.

   Sie sollten immer online nach den neuesten Versionshinweisen oder Readme-Dateien suchen, da die Online-Versionen aktualisiert werden, sobald neue Informationen verfügbar sind. Um diese Online-Versionen zu finden, wählen Sie entweder im Hilfemenü die Readme-Option oder durchsuchen Sie die Knowledge Base unter www.avid.com/readme.
3. Prüfen Sie, ob in der Dokumentation zu Ihrer Avid-Anwendung oder Hardware Anweisungen zur Wartung und Hardware vorhanden sind.
4. Besuchen Sie die Online-Knowledge Base unter www.avid.com/onlinesupport. Der Online-Service steht rund um die Uhr an sieben Tagen der Woche zur Verfügung. Durchsuchen Sie die Knowledge Base im Internet, um Antworten zu finden, Fehlermeldungen anzuzeigen, Tipps zur Fehlerbehebung aufzurufen, Updates herunterzuladen und um an Diskussionen in Internetforen teilzunehmen.

Avid-Training

Mit Avid-Trainings werden lebenslanges Lernen, beruflicher Aufstieg und persönliche Weiterentwicklung leicht gemacht. Avid ist sich bewusst, dass das Wissen, das Ihnen den gewissen Vorsprung verschafft, sich stets ändert. Daher aktualisiert Avid kontinuierlich Kursinhalte und bietet neue Schulungsmethoden an, die Ihrer stressreichen, konkurrenzbetonten Arbeitsumgebung Rechnung tragen.

Weitere Informationen zu Kursen/Terminen, Trainingszentren, Zertifizierungen, Trainingsmaterialien und Büchern finden Sie unter www.avid.com/support. Folgen Sie dort den Training-Links. Oder rufen Sie Avid Sales unter 800-949-AVID (800-949-2843) an.

1 Erste Schritte

Die folgenden Hauptabschnitte beschreiben grundlegende Vorgänge für Benutzer sowie verschiedene Arbeitsabläufe und Funktionen, die Sie bei der Arbeit mit InterplayCentral möglicherweise benutzen werden.

- Über Interplay Central
- Anmelden bei InterplayCentral
- Funktionsweise der Layouts in der Anwendung
- Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration
- Unterstützung für iNEWS-Communitys
- Anzeigen der InterplayCentral-Hilfe

Über Interplay Central

Interplay Central liefert Workflow-Tools für Medienproduzenten – sowohl über Web- als auch über mobile Anwendungen. Dank einer konfigurierbaren Softwareoberfläche ermöglicht Interplay Central allen Personen, die an der Medienproduktion beteiligt sind, den Zugriff auf die jeweils benötigten Werkzeuge. Die Assets sind gut organisiert und leicht auffindbar und können besser im Team genutzt werden. Auch die Workflows sind agiler. Über Interplay Central können Benutzer auf Avid iNEWS, Interplay Production oder beides zugreifen.

Avid iNEWS

Avid iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem bietet Journalisten, Produzenten, Regisseuren und technischen Mitarbeitern in der Redaktion eine breite Palette an Tools, die ihre Arbeit erleichtern. Die Anwendung besteht in erster Linie aus iNEWS-Workstations, die über ein lokales oder Wide Area-Netzwerk (WAN) und den iNEWS-Server, der die täglichen Aktivitäten in der Redaktion managt, miteinander verbunden sind.

Obwohl er als eine Einheit behandelt wird, besteht der iNEWS-Server zumeist aus zwei oder mehreren Computern, auf denen die iNEWS-Server-Software ausgeführt wird. Dabei fungiert jeder Computer als Backup für den bzw. die anderen, wodurch die Gesamtstabilität des Netzwerks gesichert wird. Aus Redundanzgründen ist die Datenbank des iNEWS-Systems über diese Server hinweg gespiegelt.

Interplay Production

Das Avid Interplay Production-System ist eine Kombination aus Mediendatenbank und Workflow-Management-Software. In beide sind auch Avid-Zentralspeicher- und Avid-Archivlösungen integriert. Interplay Production bietet Werkzeuge, mit deren Hilfe Journalisten und Produzenten ihre Storys mit Rich Media versehen und zusammengestellte Videosequenzen an einen Playout-Server senden.

Anmelden bei InterplayCentral

Verwenden Sie einen unterstützten Browser, um eine Verbindung mit dem InterplayCentral-Server herzustellen und sich dort anzumelden. Eine Liste unterstützter Browser finden Sie in der *Avid Interplay Central ReadMe*-Datei.

In Interplay Central können Sie einen einzelnen Benutzernamen und ein einzelnes Kennwort für den Zugriff auf alle Avid-Systeme, für die Ihr Konto konfiguriert ist, benutzen. So kann ein Journalist beispielsweise Zugriff auf eine Avid iNEWS-Datenbank und auf eine Interplay Production-Datenbank haben, während ein Logger vielleicht nur Zugriff auf eine Interplay Production-Datenbank hat.

Bei der Erstanmeldung bei InterplayCentral wählen Sie aus, ob Sie Ihre Interplay-Anmeldedaten verwenden möchten, um sich bei iNEWS und Interplay Production anzumelden, oder ob Sie unterschiedliche Anmeldedaten verwenden möchten. Die Anmeldedaten, die Sie verwenden, hängen von dem Benutzernamen und dem Kennwort ab, die Sie für die Anmeldung bei iNEWS oder Interplay Production verwenden können. Durch die Angabe dieser Anmeldedaten können Sie in Zukunft den Benutzernamen und das Kennwort für Interplay Central allein für die Anmeldung verwenden.

Ihre iNEWS- und Interplay Production-Anmeldedaten sind im Benutzereinstellungen-Dialogfeld in den Abschnitten iNEWS bzw. Interplay Production festgelegt. Das Dialogfeld erreichen Sie über das Home-Menü. Sie können diese Anmeldedaten jederzeit ändern.

Nachdem Sie Ihre Anmeldedaten zum ersten Mal angegeben haben, erscheint ein Dialogfeld mit der Frage, ob Sie MOS-Plug-Ins nutzen möchten. Siehe „Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration“ auf Seite 30.

So melden Sie sich bei Interplay Central an:

1. Öffnen Sie einen unterstützten Browser und geben Sie die URL Ihres Interplay Common Services-Servers ein.

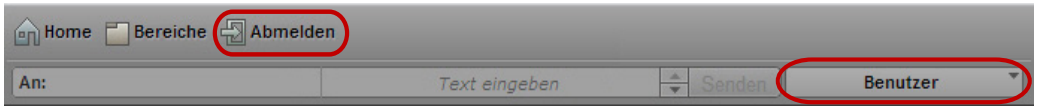
   Die URL ist der Computername des Servers.

2. Geben Sie im Anmeldedialogfeld Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
3. Klicken Sie auf „Anmelden“ bzw. drücken Sie die Eingabetaste oder die Return-Taste (Mac).

Nach wenigen Augenblicken öffnet sich die InterplayCentral-Anwendung und zeigt das letzte Layout an, in dem Sie gearbeitet haben.

Wenn Sie sich bei Interplay Central anmelden, werden Sie automatisch bei Ihrem iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem, Ihrem Interplay Production-System oder beiden angemeldet. Sollten die Sicherheitseinstellungen für eines dieser integrierten Systeme nicht stimmen, erhalten Sie eine Warnmeldung, dass die jeweilige Anwendung den Benutzernamen oder das Kennwort nicht autorisieren kann. Falls Sie diese Meldung erhalten, klicken Sie auf den angezeigten Link und überprüfen Sie Ihre Sicherheitseinstellungen.

4. (Optional:) Wenn das gewünschte Layout nicht angezeigt wird, wählen Sie es über den Layout-Selektor.



Links: Abmelden-Schaltfläche; Rechts: Layout-Selektor

Jedem Interplay Central-Benutzer werden vom Interplay Central-Administrator eine oder mehrere Rollen zugewiesen. Jede Rolle ist mit einem oder mehreren Layouts verknüpft. Weitere Informationen zu den verfügbaren Layouts finden Sie unter „Arbeiten mit Layouts“ auf Seite 22. Weitere Informationen zu Rollen finden Sie im Interplay Central-Administrationshandbuch.

So melden Sie sich ab:

- Klicken Sie in der Menüleiste auf „Abmelden“.

Funktionsweise der Layouts in der Anwendung

Ein *Layout* ist eine Zusammenstellung verschiedener Bereiche und anderer Steuerelemente, die in die InterplayCentral-Webanwendung integriert sind. Dabei sind die Größe und die Position der Bereiche standardmäßig für jedes Layout festgelegt. Es werden nicht alle verfügbaren Bereiche in jedem Layout angezeigt, jedoch können Benutzer individuell festlegen, welche Bereiche angezeigt werden sollen, welche Größe sie haben und wo im Fenster sie sich befinden.

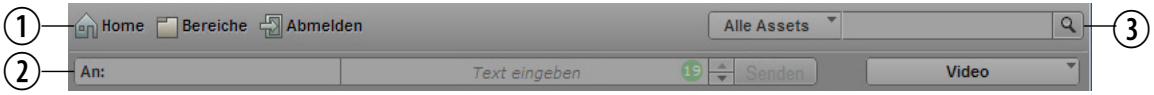
In der folgenden Tabelle sind die Hauptbereiche beschrieben.

Symbol	Bereich	Beschreibung	Siehe ...
	Assets	In diesem Bereich werden Assets angezeigt. Die angezeigten Assets können das Ergebnis einer Suche oder eines Browse-Vorgangs sein. Assets werden gegebenenfalls in einer hierarchischen Ordnerstruktur angezeigt.	„Der Assets-Bereich“ auf Seite 35

Symbol	Bereich	Beschreibung	Siehe ...
	Fach/Story	In diesem Bereich werden die Inhalte eines Fachs sowie die Inhalte einer ausgewählten Story im Fach, darunter Story-Formular und sämtlichen Produktions-Cues, anzeigt. Er kann nur vom Assets-Bereich aus geöffnet werden und ist daher nicht im Bereiche-Menü angeführt.	„Der Fach-/Story-Bereich“ auf Seite 51
	Projekt/Story	In diesem Bereich werden zu einem Projekt gehörige Inhalte, Facetten und assoziierte Storys angezeigt. Er kann nur vom Assets-Bereich aus geöffnet werden und ist daher nicht im Bereiche-Menü angeführt.	„Der Projekt-/Story-Bereich“ auf Seite 47
	Audio	In diesem Bereich werden die Steuerelemente zum Anpassen der Audio-Einstellungen für Medienassets angezeigt.	„Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 151
	Alle Nachrichten	Ein Bereich für Interplay Pulse-Benutzer, in dem Sie zur Veröffentlichung gesendeten Pakete überprüfen und genehmigen können. In diesem Bereich wird auch der Verlauf von Paketen angezeigt, die bereit zur Veröffentlichung sind bzw. schon veröffentlicht wurden, sodass Sie alle gesendeten und veröffentlichten Pakete durchsuchen können.	*Avid Interplay Pulse-Benutzerhandbuch*
	Hilfe	In diesem Bereich wird das Hilfesystem angezeigt.	„Anzeigen der InterplayCentral-Hilfe“ auf Seite 33
	Starten	Von diesem Bereich aus können Sie zu verschiedenen Orten navigieren. Hier werden Remote- und lokale Dateisysteme sowie andere Assetspeicherorte angezeigt.	„Der Starten-Bereich“ auf Seite 29
	Marken	Dieser Bereich dient dem Anzeigen und Bearbeiten von Marken. Er ist im Video-Layout sowie im Loggen-Layout verfügbar.	„Der Marken-Bereich“ auf Seite 193
	Medien	In diesem Bereich können Sie Medienassets anzeigen und bearbeiten. Die angezeigten Steuerelemente sind abhängig vom ausgewählten Asset.	„Der Medien-Bereich“ auf Seite 117

Symbol	Bereich	Beschreibung	Siehe ...
	Nachrichten	Ein Bereich, in dem Sie Nachrichten und Medienlinks an andere Interplay Central-Benutzer senden können.	*Avid Interplay Pulse-Benutzerhandbuch*
	Fortschritt	In diesem Bereich überwachen Sie den Fortschritt von Prozessen, die im Hintergrund ablaufen – etwa Senden an Playback oder Mixdown von Sequenzen.	„Der Fortschritt-Bereich“ auf Seite 228
	Suchen	Von diesem Bereich aus können Sie eine Suche durchführen. Er funktioniert ähnlich wie die Suchleiste, bietet jedoch zudem die Möglichkeit, Kriterien für die erweiterte Suche einzugeben.	„Der Suchfensterbereich“ auf Seite 180
	Sequenz	Dieser Bereich enthält die Sequenz-Timeline und andere Steuerelemente, mit denen Sie eine Sequenz erstellen und bearbeiten können.	„Der Sequenz-Bereich“ auf Seite 74
	Nachricht in sozialen Netzwerken	Ein Bereich für Interplay Pulse-Benutzer, in dem Sie Pakete zur Veröffentlichung in sozialen Netzwerken erstellen können.	*Avid Interplay Pulse-Benutzerhandbuch*
	Webstory	Ein Bereich für Interplay Pulse-Benutzer, in dem Sie Pakete zur Veröffentlichung in Web Content Management-Systemen (CMS) erstellen können.	*Avid Interplay Pulse-Benutzerhandbuch*

Neben den Bereichen umfassen die Layouts außerdem Leisten, die Zugriff auf weitere Informationen, Optionen und Funktionen gewähren.



In der folgenden Tabelle sind diese Leisten beschrieben.

	Leiste	Beschreibung	Siehe ...
1	Menü	Dieser Teil der Softwareoberfläche bietet zahlreiche Menüoptionen	„Die Menüleiste“ auf Seite 29

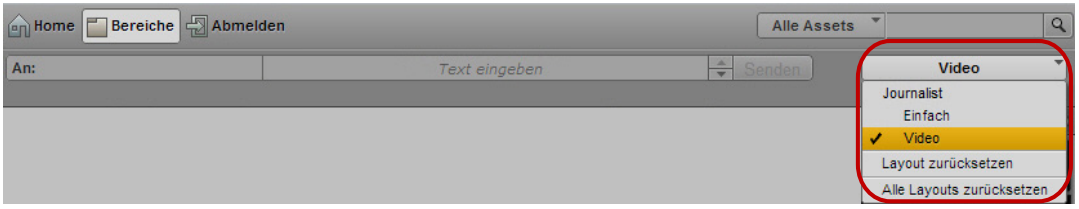
	Leiste	Beschreibung	Siehe ...
2	Nachricht	In dieser Leiste der Softwareoberfläche können Sie Nachrichten senden und empfangen (nur im Einfach-, Loggen- und Video-Layout).	„iNEWS-Nachrichten“ auf Seite 220
3	Suchen	Über diese Abschnitt der Softwareoberfläche führen Sie eine Suche durch. Suchergebnisse können von dieser Leiste zur besseren Übersicht in einen Ausschnitt oder Bereich gezogen werden.	„Die Suchleiste“ auf Seite 178

Arbeiten mit Layouts

Die InterplayCentral-Webanwendung wird mit fünf Layouts installiert. Dabei werden nicht alle verfügbaren Bereiche in jedem Layout angezeigt, jedoch können zusätzliche Bereiche nach Bedarf hinzugefügt werden.

Das Auswählen von Layouts erfolgt über den Layout-Selektor, der sich nahe der rechten oberen Ecke des Fensters befindet. Das Menü zeigt den Namen des Layouts, das aktuell benutzt wird, an. Wenn Sie auf das Menü klicken, zeigt es die Namen der Rollen des angemeldeten Benutzers an, gemeinsam mit den für die Rolle verfügbaren Layouts. Sie können jedes der angezeigten Layouts auswählen.

Die folgende Abbildung zeigt die standardmäßigen Layouts, die für die Journalist-Rolle verfügbar sind.



In der folgenden Tabelle sind die fünf vordefinierten Layouts angeführt und es wird erläutert, welche Benutzer darauf Zugriff haben.

Layout	Beschreibung	Für ...
Einfach	Dieses Layout dient Journalisten zum Bearbeiten und Erstellen von Storys. Sie können kein Video oder Audio abspielen oder der Story hinzufügen.	Alle Benutzer

Layout	Beschreibung	Für ...
Interplay Pulse	Journalisten mit Advance-Lizenz und Interplay Pulse-Produzenten verwenden dieses Layout, um Medienpakete auf multiplen Plattformen und Diensten zu veröffentlichen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im *Avid Interplay Pulse-Benutzerhandbuch.*	Alle Benutzer je nach Rolle, wenn Interplay Pulse installiert ist.
Loggen	Dieses Layout dient Medien-Loggern zum Hinzufügen von Marken und zum Erstellen von Subclips. Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen und Erstellen von Subclips“ auf Seite 187. In der Loggen-Ansicht können Sie eine iNEWS-Datenbank anzeigen, aber Sie können kein Fach öffnen.	Alle Benutzer je nach Rolle
Systemeinstellungen	Dieses Layout dient Administratoren zum Festlegen verschiedener Konfigurationseinstellungen. Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren der Systemeinstellungen“ im *Avid InterplayCentral -Benutzerhandbuch.*	Nur Administratoren
Benutzer	Dieses Layout dient Administratoren zum Importieren, Erstellen und Verwalten von Interplay Central-Benutzern. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzerverwaltung in Interplay Central“ im *AvidInterplayCentral-Benutzerhandbuch.*	Nur Administratoren
Video	Dieses Layout dient Journalisten zum Erstellen und Bearbeiten von Storys, die Video und Audio enthalten. Es wird Benutzern bei der Erstanmeldung angezeigt. Sie können jederzeit über den Layout-Selektor zu einem anderen Layout wechseln.	Alle Benutzer je nach Rolle

So wechseln Sie zu einem anderen, vordefinierten Layout:

- Wählen Sie das Layout aus dem Layout-Selektor.

Wenn Sie zu einem anderen Layout wechseln oder sich abmelden, werden Änderungen, die Sie an einem vordefinierten Layout vorgenommen haben, gespeichert.

So schließen Sie einen Bereich:

- Klicken Sie auf das X der Bereichs-Registerkarte.

So öffnen Sie weitere Bereiche:

1. Öffnen Sie das Bereiche-Menü.
2. Wählen Sie die entsprechende Menüoption für den gewünschten Bereich aus.

Der ausgewählte Bereich wird im aktiven Ausschnitt der Softwareoberfläche geöffnet. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen“ auf Seite 24.

So setzen Sie ein Layout auf seine ursprüngliche Standardkonfiguration zurück:

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Layout zurücksetzen“.

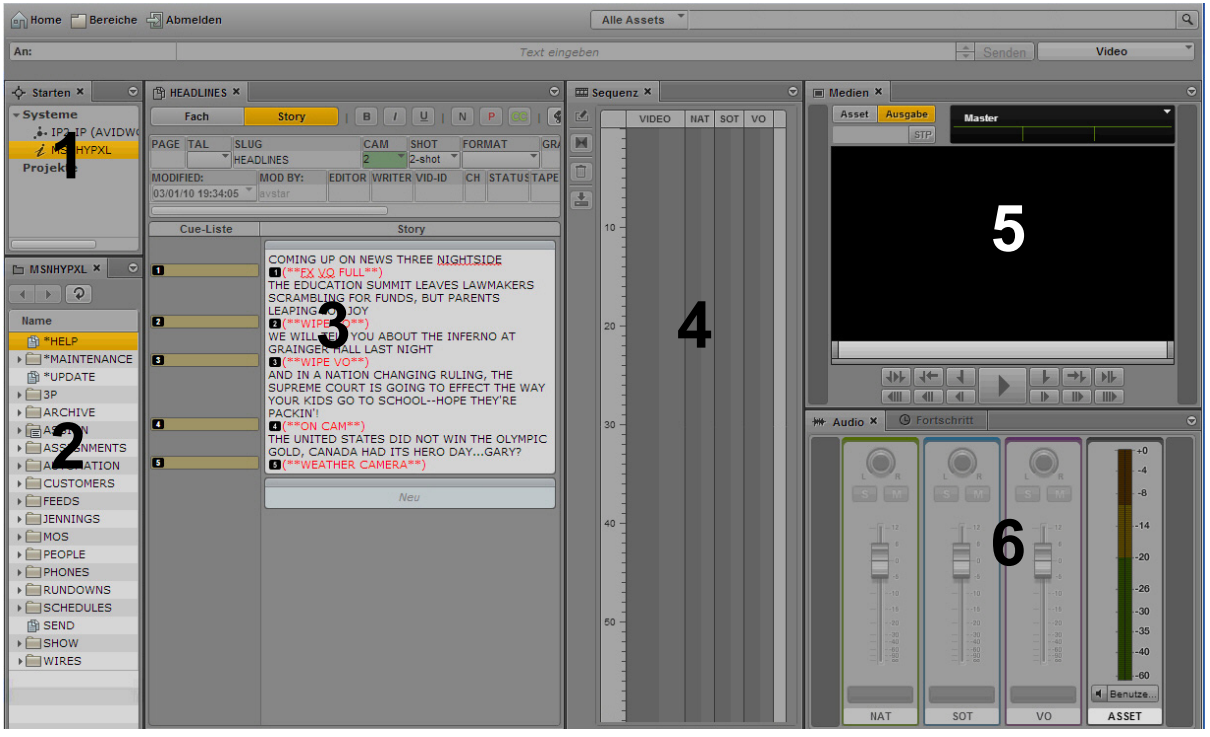
So setzen Sie alle Layouts auf Ihre ursprüngliche Standardkonfiguration zurück:

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Alle Layouts zurücksetzen“.

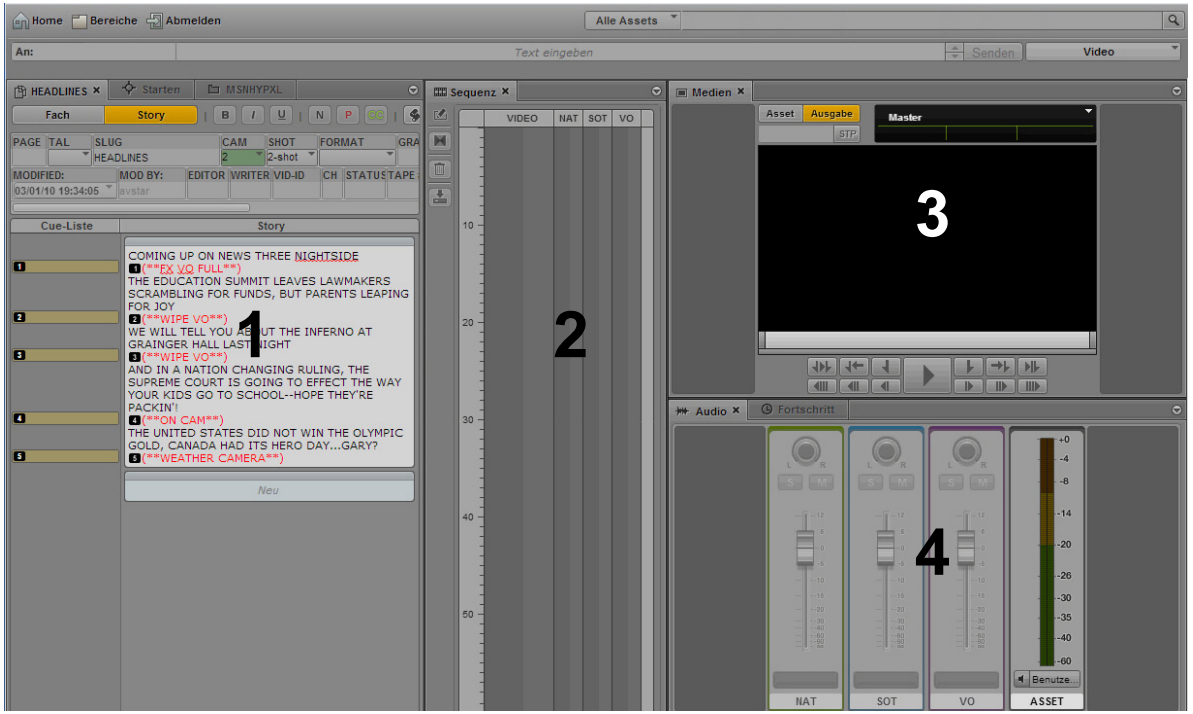
Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen

Sie können Interplay Central individuell einrichten, indem Sie die Ausschnitte und Bereiche der Layouts anpassen. Ein Ausschnitt kann einen oder mehrere Bereiche enthalten. Wenn ein Ausschnitt mehr als einen Bereich enthält, werden die Bereiche in Registerkarten angezeigt, die einander überlagern.

Die folgende Abbildung zeigt ein typisches Video-Layout. Dieses Layout besteht aus sechs Ausschnitten und sieben Bereichen. Der Ausschnitt rechts unten enthält zwei Bereiche.



Sie können dieses Layout anpassen, indem Sie einzelne Bereiche in einen Ausschnitt zusammenlegen. Dadurch verringern Sie die Anzahl an Ausschnitten und schaffen mehr Platz für die übrigen Ausschnitte. In der folgenden Abbildung besteht das Layout aus vier Ausschnitten und sieben Bereichen. Der linke Ausschnitt umfasst den Fach-/Story-Bereich, den Starten-Bereich und einen Assets-Bereich.



Sie können zudem einen Bereich verschieben, um einen neuen Ausschnitt zu erstellen. In der folgenden Abbildung wurde der Assets-Bereich auf die linke Seite verschoben, um einen neuen Ausschnitt zu erstellen.

Wenn sich mehr Bereichs-Registerkarten in einem Ausschnitt befinden, als nebeneinander Platz haben, erscheinen Pfeilschaltflächen neben der Bereichsmenü-Schaltfläche, mit denen Sie nach links und rechts durch alle Bereiche navigieren können.

Sie können Bereiche verschieben, um Platz am Bildschirm zu sparen, und Bereiche ganz nach Ihren Anforderungen neu konfigurieren. Die Software speichert dabei die letzte Anordnung und zeigt diese bei der nächsten Anmeldung an.

Bereiche werden in die sogenannten *Ablegezonen* innerhalb eines Ausschnitts gelegt. Es gibt jeweils fünf Ablegezonen: Mitte, oben, unten, links und rechts.

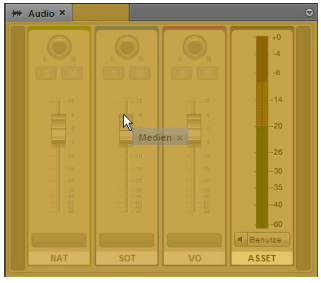
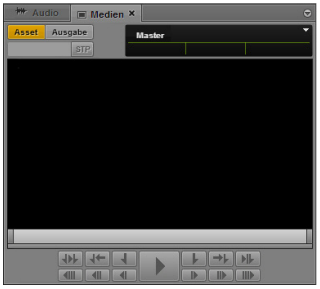
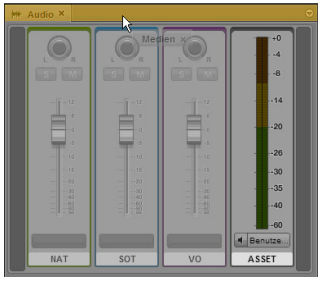
So verschieben Sie einen Bereich:

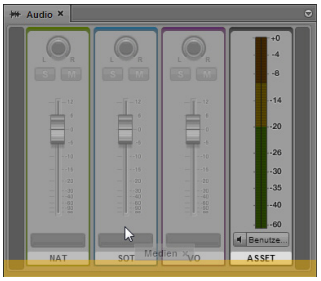
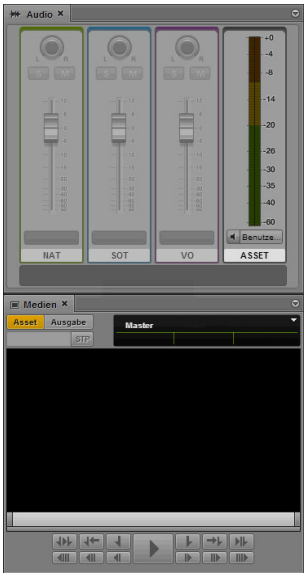
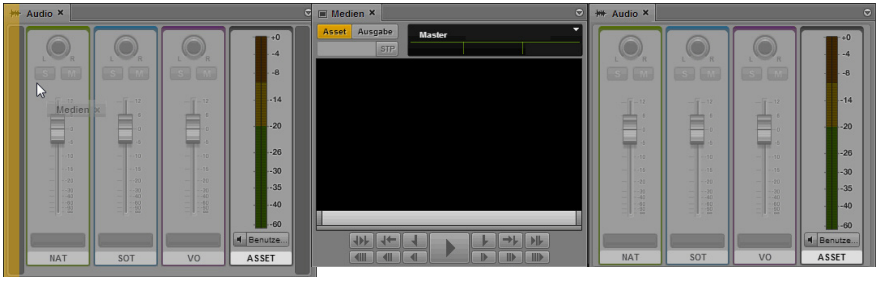
- Ziehen Sie die Bereichs-Registerkarte in eine Ablegezone.

Achten Sie darauf, nicht auf das X auf der Registerkarte zu klicken, es sei denn, Sie möchten den Bereich schließen.

Die Ablegezone ist orange hervorgehoben, damit Sie mit einem Blick sehen, wo der Bereich im Fenster platziert sein wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

Die folgende Abbildung veranschaulicht das Ziehen des Medien-Bereichs in die verschiedenen Ablegezonen. Dabei befindet sich jeweils der Audio-Bereich bereits in dem Ausschnitt, in dem der Medien-Bereich platziert wird. Wenn Sie den Medien-Bereich in die Ablegezone in der Mitte ziehen, werden die beiden Bereiche als Registerkarten angezeigt, wobei jeweils nur eine sichtbar ist. Bereiche, die in die Ablegezonen oben oder unten gezogen werden, werden vertikal geteilt. Dagegen werden sie in den Ablegezonen links oder rechts horizontal geteilt.

Ablege-zone	Position	Ergebnis
Mitte		
Oben		

Ablege-zone	Position	Ergebnis
Unten		
Links		
Rechts		

Die Menüleiste

In der Menüleiste der Software befinden sich folgende Menüs:

- Pos 1

Option	Beschreibung
Benutzereinstellungen	Öffnet das Einstellungen-Dialogfeld mit den für Nicht-Administratoren verfügbaren Konfigurationsoptionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzereinstellungen“ auf Seite 302.
Über	Öffnet eine Ansicht mit Informationen über das Produkt.

- Bereiche

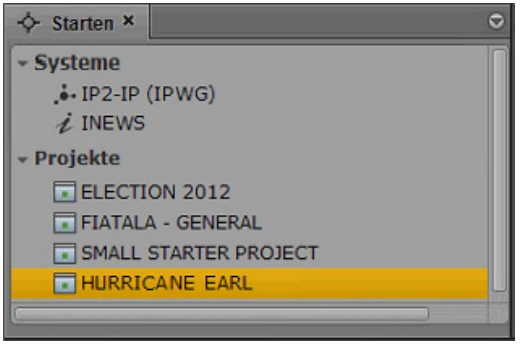
  Dieses Menü enthält eine Auflistung aller im ausgewählten Layout verfügbaren Bereiche. Eine Tabelle mit Erläuterungen zu den Hauptbereichen finden Sie unter „Funktionsweise der Layouts in der Anwendung“ auf Seite 19. Von einigen Bereichen können Sie nur eine Instanz innerhalb der Softwareoberfläche öffnen. Vom Assets- und vom Suchfensterbereich können jedoch mehrere Instanzen geöffnet werden. Wenn einer der Bereiche, von denen nur eine geöffnete Instanz möglich ist, bereits offen ist, wird dieser Bereich im Bereiche-Menü als nicht verfügbar (grau) dargestellt.

- Abmelden

  Wählen Sie „Abmelden“, um die Anwendung zu verlassen und zum Anmeldebildschirm zurückzukehren.

Der Starten-Bereich

Der Starten-Bereich zeigt das iNEWS- und das Interplay Production-System an, die auf dem InterplayCentral-System verfügbar sind. Der Starten-Bereich enthält außerdem sämtliche iNEWS-Projekte und iNEWS-Server, die Teil einer iNEWS Community sind.



Systeme und Projekte werden durch folgende Symbole gekennzeichnet.

Symbol	Beschreibung
	Verbunden mit dem Interplay Production-System
	Nicht verbunden mit dem Interplay Production-System
	Verbunden mit dem iNEWS-System
	Nicht verbunden mit dem iNEWS-System
	Projekt in der iNEWS-Datenbank
	iNEWS-Projekt (nicht gestartet)
	iNEWS-Projekt (abgelaufen)

Durch das Öffnen eines Systems, etwa eines iNEWS-Nachrichtenredaktionssystems oder eines Interplay Production-Systems, erhalten Sie über den Assets-Bereich Zugang zu den Inhalten der Datenbank des jeweiligen Systems. Wenn Sie ein iNEWS-Projekt über den Starten-Bereich öffnen, sehen Sie die Inhalte jedes Projekts im Assets-Bereich.

Zum Öffnen eines Projekts über den Starten-Bereich haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie auf das gewünschte Element.
- Rechtsklicken Sie auf das Element und wählen Sie „In Registerkarte 'Neue Assets' öffnen“.

Weitere Informationen zu Assets und Projekten finden Sie unter „Arbeiten mit Assets“ auf Seite 35 und „Arbeiten mit Projekten“ auf Seite 46. Weitere Informationen zu iNEWS-Communitys finden Sie unter „Unterstützung für iNEWS-Communitys“ auf Seite 32.

Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration

Interplay Central unterstützt MOS-ActiveX-Plug-Ins. Ein Beispiel dafür ist Deko Select, ein Plug-In für Nachrichtenredaktionssysteme, mit dem Benutzer – etwa Reporter – Grafikvorlagen direkt in eine Story ziehen sowie ersetzbare Text- oder Grafikelemente in der ausgewählten Vorlage verändern können. Mit dem Avid Deko Select-Plug-In können zudem in einer Story-Sequenz Grafiken zum Video hinzugefügt werden. Des Weiteren sind Plug-Ins anderer Hersteller verfügbar.

Diese Plug-Ins sind spezifisch für iNEWS-Workflows und nur im Einfach- und Video-Layout verfügbar.

Das Installationsprogramm für Interplay Common Services installiert nur den für Active-X-Steuerelemente notwendigen Container. Sie müssen gemäß der Beschreibung in den folgenden Abschnitten zusätzliche Software installieren.

Konfigurieren Ihres Browsers

Der Chrome-Browser erfordert eine Erweiterung, damit Sie MOS-Plug-Ins benutzen können. Bei der Erstanmeldung bei Interplay Central erscheint ein Dialogfeld mit der Frage, ob Sie MOS-Plug-Ins nutzen möchten.

- Wenn Sie „Ja“ wählen, wird ein Installationsprogramm vom Interplay Common Services-Server heruntergeladen. Wenn Sie die Meldung erhalten, dass ein Popup blockiert wurde, erlauben Sie Popups vom Interplay Common Services-Server und aktualisieren Sie die Seite. Doppelklicken Sie auf die EXE-Datei, um das Programm zu installieren.

  Nach erfolgreicher Installation müssen Sie Chrome schließen und erneut öffnen, damit Interplay Central auf die Erweiterung zugreifen kann. Neuere Chrome-Versionen deaktivieren Plug-Ins anderer Anbieter. Stellen Sie sicher, dass unter „Chrome Tools > Erweiterungen“ neben der Avid ActiveX-Erweiterung „Aktiviert“ angezeigt wird.
- Wenn Sie „Nein“ wählen und die Plug-Ins später verwenden möchten, aktivieren Sie MOS wie nachstehend beschrieben. Wenn Sie sich beim nächsten Mal anmelden oder die Anwendung aktualisieren, öffnet sich ein weißes Fenster und das Installationsprogramm wird heruntergeladen. Klicken Sie auf die EXE-Datei, um die Erweiterung zu installieren.

Im Safari-Browser werden ActiveX-Plug-Ins nicht unterstützt.

Aktivieren von MOS

Um Plug-Ins verwenden zu können, müssen Sie MOS in Interplay Central aktivieren. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen > MOS“ und anschließend „MOS aktiviert“.

Installieren von Plug-Ins

Anleitungen zum Installieren von Plug-Ins finden Sie in der Dokumentation des jeweiligen Plug-Ins.

Nach ihrer Installation und Konfiguration sind Plug-Ins unten im Bereiche-Menü aufgelistet.

Deinstallieren der Chrome-Erweiterung

Benutzen Sie zum Deinstallieren der Chrome-Erweiterung die Windows-Systemsteuerung. **Benutzen Sie nicht die Seite der Chrome-Erweiterungen**.

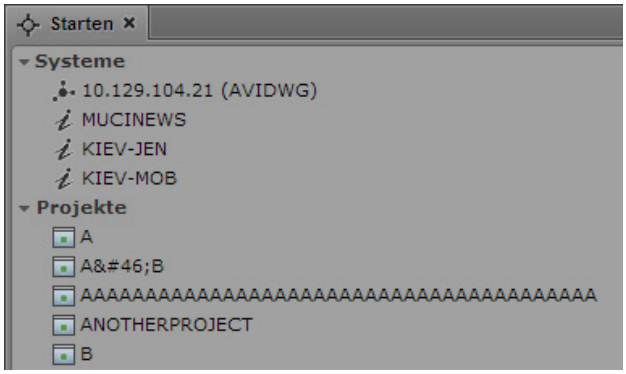
1. Wählen Sie „Start > Systemsteuerung“.
2. Klicken Sie auf „Programme und Funktionen“.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Avid Interplay Central MOS-Plug-In“ und wählen Sie „Deinstallieren“. Wählen Sie „Ja“ und folgen Sie den Anweisungen.

Unterstützung für iNEWS-Communitys

Interplay Central 1.5 unterstützt iNEWS-Communitys. Über die iNEWS Community-Funktion können Kunden mit mehreren iNEWS-Systemen Inhalte teilen und gemeinsam an Storys arbeiten. Ein iNEWS-Benutzer kann von einer einzelnen iNEWS-Workstation aus mit Inhalten arbeiten, die in den iNEWS-Systemen gespeichert sind. Interplay Central 1.5 bietet ähnliche Funktionen.

Interplay Central fordert Sie zur Eingabe Ihrer Anmeldedaten auf, um Sie bei einem der iNEWS-Systeme anmelden zu können. Dieses System wird als Ihr *lokales System* behandelt. Wenn Ihr lokales System in einer iNEWS-Community konfiguriert ist, können Sie sich automatisch bei anderen Systemen in der Community anmelden. Diese Systeme werden als Ihre *Remote-Systeme* behandelt. Im Starten-Bereich von Interplay Central ist Ihr lokales iNEWS-System zuerst aufgeführt, gefolgt von den Remote-Systemen. Doppelklicken Sie auf den Systemnamen, um eine Verbindung mit einem Remote-System herzustellen.

In der folgenden Abbildung ist MUCINEWS das lokale System und KIEV-JEN und KIEV-MOB sind die Remote-Systeme.



Alle aufgeführten Projekte sind mit Ihrem lokalen System assoziiert. Sie können keine Projekte anzeigen, die mit Remote-Systemen assoziiert sind.

In Interplay Central können Sie die folgenden Aufgaben in iNEWS-Remote-Systemen ausführen:

- im Assets-Bereich nach Storys suchen
- im Fach-/Story-Bereich Fächer laden
- im Fach-/Story-Bereich Storys anzeigen
- Storys erstellen und bearbeiten
- Produktions-Cues von einer Story auf einem iNEWS-System in eine Story auf einem anderen kopieren
- ein ausgewähltes Remote-System durchsuchen

Bei der Suche in einer iNEWS-Datenbank können Sie gleichzeitig mehrere indizierte Fächer durchsuchen. Sie können jedoch nur jeweils einen Pfad für ein nicht indiziertes Fach auswählen. Wenn Sie dennoch versuchen, mehrere Pfade festzulegen, erhalten Sie eine Fehlermeldung über eine ungültige Auswahl.

- Sie können mit einer Story assoziierte Sequenzen anzeigen und abspielen, wenn die Sequenz in der Interplay Production-Datenbank gespeichert ist und diese für das Interplay Central-System konfiguriert wurde, in dem Sie angemeldet sind.

  Mit anderen Worten: Wenn Sie aus einem Remote-System eine Story laden, die mit einer Sequenz assoziiert ist, können Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche klicken und die assoziierte Sequenz wird geöffnet, sofern diese in der Interplay Production-Datenbank gespeichert ist, die im Starten-Bereich aufgeführt ist. Sie können die Sequenz dann bearbeiten und speichern.

  Wenn Sie eine Story aus einem Remote-System laden, sich die assoziierte Sequenz jedoch in einer anderen Interplay Production-Datenbank befindet, können Sie die Sequenz nicht anzeigen, wiedergeben oder bearbeiten. Wenn Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche klicken, wird eine Nachricht angezeigt, dass die „mob_id nicht aufgelöst werden kann“. (Eine Mob-ID ist ein Software-Objekt, das die Sequenz identifiziert.)

Bearbeiten Sie eine Story nicht, nachdem die Nachricht angezeigt wurde, dass die Mob-ID nicht aufgelöst werden kann. Wenn Sie die bestehende angehängte Mob-ID entfernen oder verändern, besteht das Risiko eines Datenverlusts.

Einschränkungen für MOS-Platzhalter- und Projektcontainer-Funktionen

Interplay Central prüft, ob der iNEWS-Server die MOS-Platzhalter- und Projektcontainer-Funktionen unterstützt. Diese Funktionen wurden in iNEWS 4.0.0 hinzugefügt, aber die Überprüfung funktioniert nur bei iNEWS-Server-Versionen 4.0.3 und höher. Aus diesem Grund aktiviert Interplay Central Workflows mit MOS-Platzhalter- und Projektcontainer-Funktionen nur in iNEWS 4.0.3 und höher.

Anzeigen der InterplayCentral-Hilfe

Das Hilfesystem für InterplayCentral umfasst die Inhalte der folgenden Dokumente:

- *Avid InterplayCentral -Benutzerhandbuch*
- *Avid InterplayCentral-Administrationshandbuch*

Sie können darin Hilfethemen für einen spezifischen Bereich anzeigen. Wenn Sie beispielsweise mehr über den Medien-Bereich und die in diesem Bereich verfügbaren Steuerelemente erfahren möchten, zeigen Sie den entsprechenden Teil des Hilfesystems über die Bereichsmenü-Schaltfläche an. Sie können das Hilfesystem auch (standardmäßig) auf der Inhalt-Seite öffnen und „Inhalt“, „Index“ oder „Suchen“ zum Suchen bestimmter Informationen verwenden.

So öffnen Sie ein Hilfethema für einen spezifischen Bereich:

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Hilfe“.

   Für die Suche nach weiteren Themen klicken Sie auf „Inhalt“, „Index“ oder „Suchen“.

So öffnen Sie das Hilfesystem auf der Inhalt-Seite:

- Wählen Sie „Bereiche > Hilfe“.

2 Arbeiten mit Assets

In den folgenden Abschnitten wird der Assets-Bereich und das Arbeiten mit verschiedenen Assets in InterplayCentral beschrieben.

- Der Assets-Bereich
- Arbeiten mit Nachrichtenassets
- Arbeiten mit Medienassets

Der Assets-Bereich

Assets sind in einer Datenbank gespeicherte Elemente, darunter Storys, Skripte, Video- und Audioclips. Aus dem Assets-Bereich heraus können Sie Assets für Elemente, die im Starten-Bereich enthalten sind, anzeigen. Beispiel: Wenn Sie im Starten-Bereich auf den Namen eines iNEWS-Systems doppelklicken, werden im Assets-Bereich die Inhalte der iNEWS-Datenbank angezeigt.

Nach der Anmeldung bei InterplayCentral erscheint in einem der Ausschnitte der Softwareoberfläche ein leerer Bereich namens Assets. Nachdem Sie ein System oder Projekt geöffnet haben, ändert sich die Beschriftung des Assets-Bereichs und weist auf Ihre Auswahl hin. Sie können nun die Datenbank durchsuchen oder mit den angezeigten Assets arbeiten. Weiterhin können Sie mehrere Assets-Bereiche öffnen. Diese werden im entsprechenden Ausschnitt der Anwendung in Registerkartenform dargestellt.

Die zur Verfügung stehenden Optionen zum Arbeiten mit dem Asset sind vom ausgewählten Assettyp abhängig.

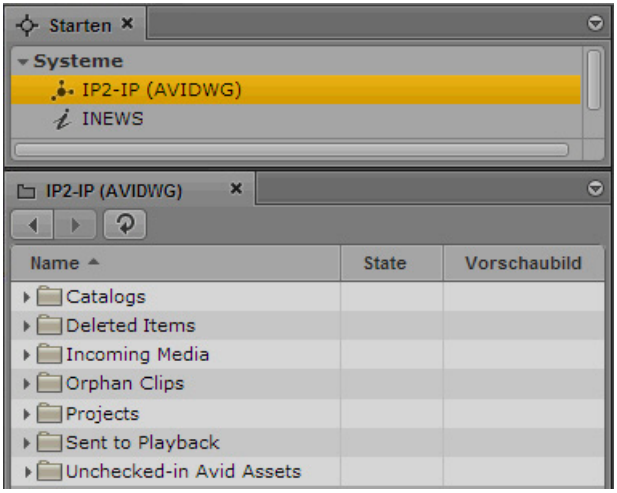
In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit unterschiedlichen Assettypen beschrieben:

- „Arbeiten mit Nachrichtenassets“ auf Seite 37
- „Arbeiten mit Medienassets“ auf Seite 40

So zeigen Sie Assets im Assets-Bereich an:

- Doppelklicken Sie im Starten-Bereich auf ein Element.

  In der folgenden Abbildung sehen Sie, dass im Starten-Bereich die Interplay Production-Datenbank ausgewählt wurde und ihr Inhalt darunter im Assets-Bereich angezeigt wird. Der Name des hervorgehobenen Systems wird auf der Registerkarte des Assets-Bereichs angezeigt.



Um einen weiteren Assets-Bereich zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie „Bereiche > Assets“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element im Starten-Bereich und wählen Sie „In Registerkarte 'Neue Assets' öffnen“.

  Der neue Bereich wird neben dem bereits offenen Assets-Bereich angezeigt.

  Falls Sie den letzten geöffneten Assets-Bereich geschlossen hatten, wird der neue Bereich in einem vorhandenen Ausschnitt angezeigt.

So schließen Sie einen Assets-Bereich:

- Klicken Sie auf der Registerkarte des Assets-Bereichs auf die Schließen-Schaltfläche.

Um sicherzustellen, dass der Fokus auf dem Assets-Bereich liegt, klicken Sie auf ein Element im Bereich (nicht auf eine leere Stelle des Bereichs).

Navigieren im Assets-Bereich

Während Sie eine Datenbank durchsuchen, wird Ihr Navigationsverlauf in Ansichten gespeichert, sodass Sie in diesen Ansichten zurück- und vorwärtsnavigieren können. Es ändert sich der auf der Registerkarte des Assets-Bereichs angezeigte Name; er gibt den Ort in der Datenbank an, den Sie gerade anzeigen.

In der folgenden Tabelle werden die Navigationsschaltflächen des Assets-Bereichs aufgelistet.

Schaltfläche	Beschreibung
	Die Zurück-Schaltfläche schaltet zwischen aktueller und vorheriger Ansicht des Bereichs um.
	Die Vorwärts-Schaltfläche schaltet zwischen aktueller und nächster Ansicht des Bereichs um.
	Mittels Aktualisieren-Schaltfläche wird die aktuelle Ansicht des Bereichs neu geladen.
	Mit der Schließen-Schaltfläche schließen Sie den Bereich.
	Über die Bereichsmenü-Schaltfläche öffnen Sie ein Menü mit diversen Optionen, darunter die Hilfeinhalte für den Bereich.

Zum Ausklappen eines Ordners in der aktuellen Ansicht haben Sie folgende Optionen:

- Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil links neben einem Ordner.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach rechts.

Zum Einklappen eines Ordners in der aktuellen Ansicht haben Sie folgende Optionen:

- Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil links neben einem Ordner.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach links.

So öffnen Sie einen Ordner in einer neuen Ansicht im vorhandenen Assets-Bereich:

- Doppelklicken Sie auf den Ordner.

So zeigen Sie eine bereits früher angezeigte Ansicht an:

- Klicken Sie auf die Vorwärts- oder die Zurück-Schaltfläche.

Eine Liste aller Tastenkombinationen für den Assets-Bereich finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Assets-Bereich“ auf Seite 307.

Arbeiten mit Nachrichtenassets

In den folgenden Abschnitten wird die iNEWS-Datenbank, wie sie im Assets-Bereich angezeigt wird, beschrieben:

- Kennzeichnung von iNEWS-Verzeichnissen, -Fächern, -Projekten und -Facetten
- Navigieren in der iNEWS-Datenbank

Kennzeichnung von iNEWS-Verzeichnissen, -Fächern, -Projekten und -Facetten

Die iNEWS-Datenbank ist eine Dateistruktur, bestehend aus Verzeichnissen mit Unterordnern oder Fächern, die wiederum Storys enthalten. Verzeichnisse, die selbst in Verzeichnissen enthalten sind, werden als Unterordner oder Unterverzeichnisse bezeichnet.

Projekte sind eine thematische Kategorisierungsart. Dies erlaubt es Nachrichtenteams, die an einem bestimmten Thema arbeiten, alle zu diesem Thema gehörenden Inhalte an einem Ort zu betrachten, ohne die ursprünglichen Quellinformationen in der Datenbank verschieben oder kopieren zu müssen. *Facetten* sind detailliertere Unterthemen eines Projekts, die zusätzliche Granularität bieten. Mit einer Facette assoziierte Storys sind automatisch auch mit dem übergeordneten Projekt assoziiert.

Sie können die Inhalte einer iNEWS-Datenbank anzeigen, indem Sie im Starten-Bereich das iNEWS-System auswählen. Auf dieselbe Weise können Sie auch Projekte über den Starten-Bereich öffnen. Projekte und iNEWS-Systeme werden durch die folgenden Symbole gekennzeichnet.

Symbol	Beschreibung
	Verbunden mit dem iNEWS-System
	Nicht verbunden mit dem iNEWS-System
	Projekt in der iNEWS-Datenbank
	iNEWS-Projekt (nicht gestartet)
	iNEWS-Projekt (abgelaufen)

Nach einem Doppelklick auf ein System im Starten-Bereich wird die Datenbankdateistruktur mit ihren Verzeichnissen und Fächern im Assets-Bereich angezeigt. Wenn Sie auf ein Projekt doppelklicken, werden alle zum Projekt gehörenden Facetten im Assets-Bereich angezeigt.

Die Symbole zur Kennzeichnung von Fächern, Verzeichnissen und Facetten im Assets-Bereich entnehmen Sie der folgenden Tabelle.

Symbol	Beschreibung
	Verzeichnis oder Unterordner in der iNEWS-Datenbank

Symbol	Beschreibung
	Indiziertes Verzeichnis oder indizierter Unterordner
	Fach
	Indiziertes Fach
	Gesperrtes Fach
	Indiziertes und gesperrtes Fach
	Facette
	Facette (nicht gestartet)
	Facette (abgelaufen)

Neben Facetten enthält jedes Projekt im Assets-Bereich auch die folgenden Fächer:

Symbol	Beschreibung
	ALLE-Fach – alle mit dem Projekt und seinen Facetten assoziierten Storys. Die Storys befinden sich nicht wirklich im ALLE-Fach. Sie bleiben stattdessen in ihrem ursprünglichen Quellfach und alle Berechtigungen bleiben erhalten.
	QUERY-Suchfach – Ergebnisse einer Suche, die aufgrund von in iNEWS vorab bestimmten Kriterien durchgeführt wurde. Pro Projekt gibt es nur ein Suchfach.
	CONTAINER-Fach – ein indiziertes Fach, das als Repository für Storys dient, die nirgendwo sonst in der iNEWS-Datenbank vorhanden sind. Alle Storys, die sich im CONTAINER-Fach eines Projekts befinden, erscheinen auch in dessen ALLE-Fach.

Navigieren in der iNEWS-Datenbank

Dieser Abschnitt beschreibt die Vorgänge beim Anzeigen der Datenbankdateistruktur durch Öffnen von Verzeichnissen und Fächern. Informationen zu Projekten und Facetten finden Sie unter „Arbeiten mit Projekten“ auf Seite 46.

Die Inhalte von Verzeichnissen werden im Assets-Bereich angezeigt. Die Inhalte von Fächern werden im Fach-/Story-Bereich angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Fach-/Story-Bereich“ auf Seite 51.

So öffnen Sie ein Verzeichnis:

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf das Verzeichnis.

  Durch diese Aktion wird der Inhalt des Verzeichnisses im selben Bereich geöffnet. Zum Zurückkehren zur vorherigen Ansicht der Datenbankdateistruktur klicken Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

- Klicken Sie im Assets-Bereich links neben dem Verzeichnis auf den abwärtszeigenden Pfeil.

  Durch diese Aktion wird das Verzeichnis ausgeklappt und sein Inhalt angezeigt, während der Rest der Datenbankdateistruktur erhalten bleibt. Um das Verzeichnis zu schließen, klicken Sie erneut auf den abwärtszeigenden Pfeil.

So öffnen Sie ein Fach:

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf das Fach.

  Die Inhalte des Fachs werden im Fach-/Story-Bereich angezeigt.

Arbeiten mit Medienassets

Eine Interplay Production-Datenbank enthält Medienassets wie Clips, Subclips, Sequenzen und Grafiken. Sie können die Datenbank im Assets-Bereich durchsuchen und Medienassets im Medien-Bereich anzeigen. Das Umbenennen von Assets ist möglich, das Löschen jedoch nicht.

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit Medienassets beschrieben:

- „Kennzeichnung von Interplay Production-Systemen und Medienassets“ auf Seite 41
- „Navigieren in der Interplay Production-Datenbank“ auf Seite 41
- „Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten“ auf Seite 42
- „Anpassen der Spaltenbreite“ auf Seite 43
- „Verschieben von Spalten“ auf Seite 43
- „Verschieben oder Kopieren von Assets“ auf Seite 43
- „Umbenennen von Assets“ auf Seite 44
- „Referenz-Assets anzeigen oder ausblenden“ auf Seite 45

Kennzeichnung von Interplay Production-Systemen und Medienassets

Die Symbole zur Kennzeichnung von Interplay Production-Assets und zur Statusdarstellung im Assets-Bereich sind nachfolgend aufgeführt.

Symbol	Beschreibung	Spalte
	Audio-Asset	Name
	Videoasset: Master-Clip	Name
	Videoasset: Subclip	Name
	Videoasset: Sequenz	Name
	Videoasset: Clip mit laufender Übertragung (Edit While Capture)	Name
	Videoasset: Gruppenclip	Name
	Videoasset: Effekt	Name
	Unterstützt	Status
	Reservierung	Status
	Beschränkung	Status

Navigieren in der Interplay Production-Datenbank

Die Inhalte von Ordnern in einem Interplay Production-System werden im Assets-Bereich angezeigt. Sie können auf ein Asset doppelklicken, um es im Medien-Bereich zu öffnen.

So öffnen Sie einen Interplay Production-Ordner:

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf den Ordner.

  Durch diese Aktion wird der Inhalt des Ordners im selben Bereich geöffnet. Zum Zurückkehren zur vorherigen Ansicht der Datenbankdateistruktur klicken Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

- Klicken Sie im Assets-Bereich links neben dem Ordner auf den abwärtszeigenden Pfeil.

  Durch diese Aktion wird das Verzeichnis ausgeklappt und sein Inhalt angezeigt, während der Rest der Datenbankdateistruktur erhalten bleibt. Um den Ordner zu schließen, klicken Sie erneut auf den abwärtszeigenden Pfeil.

So öffnen Sie ein Asset:

- Doppelklicken Sie auf ein Asset.

  Das Asset wird im Medien-Bereich geöffnet. Wenn es sich bei dem Asset um eine Sequenz handelt und der Sequenz-Bereich geöffnet ist, wird das Asset in die Sequenz-Timeline geladen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Arbeiten mit Videomedien“ auf Seite 117 und „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 73.

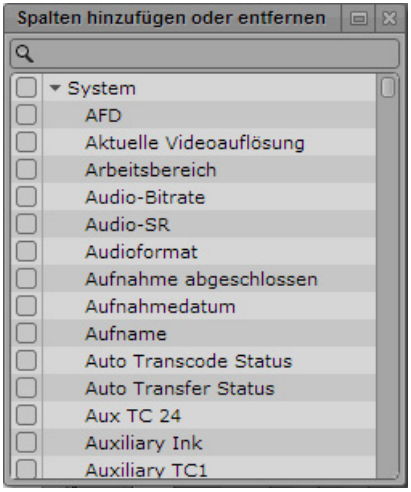
Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten

Beim Anzeigen von Medienassets im Assets-Bereich wird ein Satz an Eigenschaftenspalten angezeigt. In diesen Spalten werden die Metadaten zu einem Asset in der Interplay Production-Datenbank angezeigt. Sie können andere Eigenschaftenspalten zum Anzeigen auswählen. Die verfügbaren Spalten sind abhängig von den in der Interplay Production-Datenbank vorhandenen Spalten.

So fügen Sie Eigenschaftenspalten hinzu oder entfernen Sie sie:

1. Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Assets-Bereichs auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen“.

   Das „Spalten hinzufügen oder entfernen“-Fenster wird geöffnet. Die Liste ist gegliedert in Systemeigenschaften, Benutzereigenschaften (benutzerdefiniert) und Auflösungen.



2. Wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus bzw. heben Sie bei Spalten, die Sie nicht anzeigen möchten, die Auswahl auf.

   Zum Finden bestimmter Spalten können Sie das Suchfeld benutzen.

3. Zum Speichern Ihrer Einstellungen klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oder an eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

Anpassen der Spaltenbreite

Sie können die Spaltenbreite aller im Assets-Bereich angezeigten Spalten anpassen.

So ändern Sie die Spaltenbreite:

1. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Trennlinie zwischen den Spalten.

   Der Mauszeiger ändert sich, wenn er sich an der richtigen Position befindet, zu einem zweiseitigen Pfeil.
2. Klicken Sie und ziehen Sie ihn zum Anpassen der Spaltenbreite nach rechts oder links.

Verschieben von Spalten

Sie können die Reihenfolge der im Assets-Bereich angezeigten Spalten ändern.

So verschieben Sie Spalten:

1. Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die Sie verschieben möchten.
2. Ziehen Sie sie nach rechts oder links und lassen Sie an der gewünschten Stelle den Mauszeiger los.

   Während des Drag & Drop-Vorgangs können Sie die eingeblendete orangefarbige Linie zur Hilfe nehmen.

Verschieben oder Kopieren von Assets

Sie können Assets in der Interplay Production-Datenbank mit Hilfe der Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Befehle verschieben oder kopieren.

So verschieben Sie ein Asset in einen anderen Ordner:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Ausschneiden“.
3. Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie das Asset verschieben möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Einfügen“.

So kopieren Sie ein Asset in einen anderen Ordner:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Kopieren“.
3. Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie das Asset verschieben möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Einfügen“.

Umbenennen von Assets

Sie können Clips und andere Assets in der Interplay Production-Datenbank umbenennen.

Zum Umbenennen von Assets haben Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie ein Asset aus, klicken Sie auf seinen Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
- Wählen Sie ein Asset aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

Erstellen eines neuen Ordners

Sie können in der Interplay Production-Datenbank neue Ordner erstellen. Die Fähigkeit zum Erstellen neuer Ordner ist in den Interplay Production-Regeln festgelegt. So müssen beispielsweise Ihre zur Anmeldung bei der Interplay Production-Datenbank benutzten Anmeldedaten Sie zum Erstellen von Ordnern berechtigen.

Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im *Interplay Access User's Guide* oder von Ihrem Interplay Production-Administrator.

So erstellen Sie einen neuen Ordner in der Interplay Production-Datenbank:

1. Navigieren Sie auf der Assets-Registerkarte in den Ordner, in dem Sie den Unterordner erstellen möchten.

Durch Auswählen eines Ordners allein wird kein Unterordner für den Ordner erstellt.

2. Zum Erstellen eines Ordners haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Ordner erstellen".
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Ordner erstellen".

   Ein neuer Ordner namens „New.Folder" wird erstellt. Falls bereits ein Ordner namens „New.Folder" vorhanden ist, wird an den Ordnernamen „01" angehängt und die Ziffer wird für jeden neuen Ordner um eins erhöht (New.Folder.02 und so weiter).
3. Zum Umbenennen eines Ordners haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie den Ordner aus, klicken Sie auf seinen Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie den Ordner aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

Referenz-Assets anzeigen oder ausblenden

Referenz-Assets sind Assets, auf die durch ein anderes Asset im gleichen Interplay-Ordner verwiesen wird, beispielsweise in einer Sequenz enthaltene Clips. Sie haben die Möglichkeit, Referenz-Assets über eine Benutzereinstellung anzuzeigen oder auszublenden. Standardmäßig sind Referenz-Assets ausgeblendet.

So zeigen Sie Referenz-Assets an oder blenden sie aus:

1. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen“.
2. Klicken Sie auf Interplay Production.
3. Zum Anzeigen wählen Sie im Referenz-Assets-Abschnitt „Referenz-Assets anzeigen“. Entfernen Sie das Häkchen, um Referenz-Assets auszublenden.

3 Arbeiten mit Projekten

In den folgenden Hauptabschnitten wird der Projekt-/Story-Bereich und die Benutzung von Projekten und Facetten in der Nachrichtenproduktion beschrieben:

- Öffnen von Projekten oder Facetten
- Der Projekt-/Story-Bereich
- Assoziieren von Storys mit Projekten oder Facetten
- Öffnen von Projekten oder Facetten, die mit Storys assoziiert sind

Öffnen von Projekten oder Facetten

Die Nutzung von *Projekten* ist ein Feature des iNEWS-Nachrichtenredaktionssystems, das die Möglichkeit bietet, Storys nach Themen zu kategorisieren. Nachrichtenteams, die an einem bestimmten Thema arbeiten, können alle zu diesem Thema gehörenden Inhalte an einem Ort betrachten, ohne die ursprünglichen Quellinformationen in der iNEWS-Datenbank verschieben oder kopieren zu müssen. *Facetten* sind detailliertere Unterthemen eines Projekts, die zusätzliche Granularität bieten.

In InterplayCentral werden iNEWS-Projekte im Starten-Bereich aufgelistet. Öffnen Sie ein Projekt im Starten-Bereich, um die Projektinhalte im Assets-Bereich anzuzeigen. Die Facetten und Fächer des Projekts werden im Assets-Bereich geöffnet.

So öffnen Sie ein Projekt:

- Doppelklicken Sie im Starten-Bereich auf das Projekt.

  Die Projektinhalte werden im Assets-Bereich geöffnet.

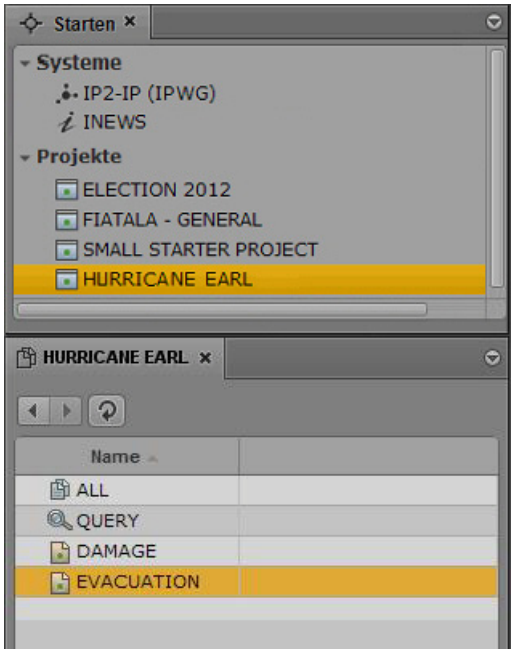
So öffnen Sie eine Facette:

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf die Facette.

  Die Inhalte der Facette werden im Projekt-/Story-Bereich geöffnet.

Der Projekt-/Story-Bereich

Zu den Inhalten eines Projekts zählen ein ALLE-Fach, ein QUERY-Fach, ein CONTAINER-Fach und die als Facetten bezeichneten Unterthemen. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispielprojekt zum Hurrikan Earl mit Facetten zu den Unterthemen Schaden (Damage) und Evakuierung (Evacuation).



Jedes Projekt verfügt über ein ALLE-Fach, bei dem im Fach-Bereich alle mit einem Projekt und seinen Facetten assoziierten Storys angezeigt werden. Mit einem Projekt oder einer Facette kann jede beliebige indizierte Story assoziiert werden.

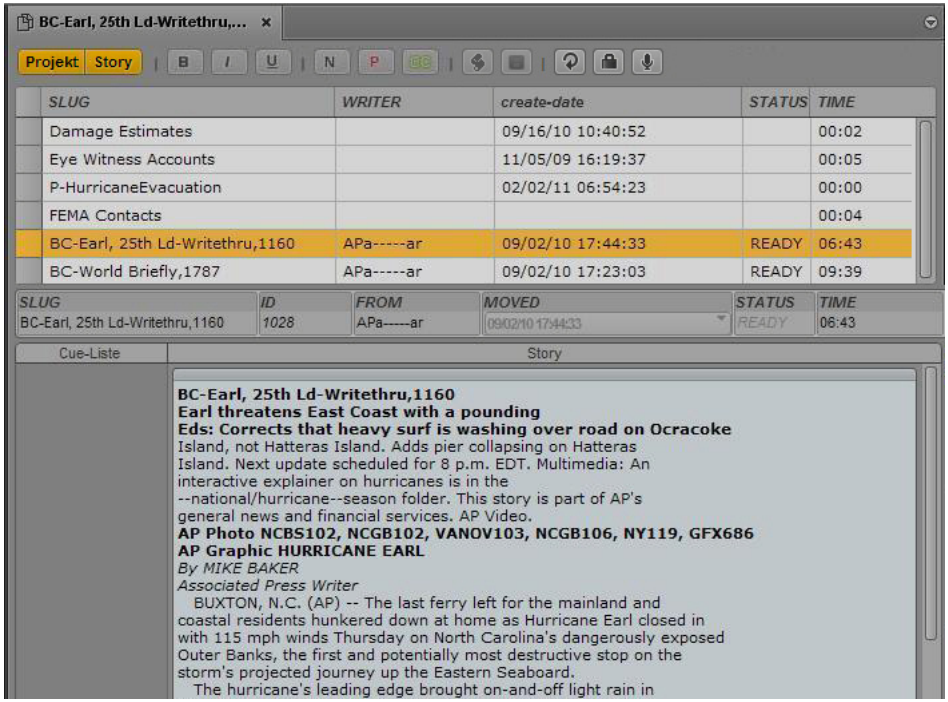
Die mit einem Projekt assoziierten Storys bleiben im ursprünglichen Quellfach der iNEWS-Datenbank. Sie befinden sich nicht wirklich im ALLE-Fach. Bei mit einem Projekt assoziierten Storys bleiben die ursprünglichen Quellberechtigungen ebenfalls erhalten. Beispiel: Ein Benutzer ohne Lesezugriff auf das Quellfach einer Story kann die Story in einem Projekt, mit dem die Story assoziiert ist, selbst dann nicht sehen, wenn er den Lesezugriff für das gesamte Projekt besitzt.

Jedes Projekt verfügt über ein QUERY-Fach, das durch das Lupensymbol für das Suchfach, in dem die Projektsuche durchgeführt wird, dargestellt wird. Weitere Informationen zu den Symbolen .zur Kennzeichnung von Projekten und Facetten finden Sie unter „Kennzeichnung von iNEWS-Verzeichnissen, -Fächern, -Projekten und -Facetten“ auf Seite 38

Jedes Projekt enthält ein CONTAINER-Fach. Dies ist ein indiziertes Fach, das als Repository für Storys dient, die nirgendwo sonst in der iNEWS-Datenbank vorhanden sind. Ein Benutzer kann Storys im CONTAINER-Fach kopieren, erstellen und löschen. Alle Storys im CONTAINER-Fach werden im ALLE-Fach angezeigt.

Das CONTAINER-Fach wurde zuerst in der iNEWS-Version 4.0 eingeführt. Wenn eine iNEWS-Datenbank von einer früheren Version auf 4.0 aktualisiert wird, erhalten aktuelle Projekte CONTAINER-Fächer. Diese Fächer sind jedoch noch nicht indiziert, was für alle mit Projekten und/oder Facetten assoziierten Storys erforderlich ist. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „iNEWS Projects“ im Handbuch Avid iNEWS Setup and Configuration Guide.

Die Funktionen des Projekt-/Story-Bereichs ähneln jenen des Fach-/Story-Bereichs. Es kann entweder die Facette eines Projekts oder eine mit der Projektfacette assoziierte Nachrichten-Story angezeigt werden. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen, können sogar beide gleichzeitig angezeigt werden:



Der in der Bereichsregisterkarte angezeigte Titel ändert sich je nach der Auswahl im Projekt-/Story-Bereich.

Oben im Bereich befinden sich zwei Schaltflächen, Projekt und Story. Mit Hilfe dieser Schaltflächen schalten Sie zwischen der Anzeige des Projekts und der Story um. Wenn aktiviert, sind diese beiden Schaltflächen orange.

Beispiel: Sie zeigen die Inhalte eines Projekts an und klicken dabei auf die Story-Schaltfläche, wodurch die Anzeigefläche des Bereichs geteilt wird in die Projektinhalte (obere Hälfte) und die mit dem Projekt oder der Facette assoziierte Story (untere Hälfte). Klicken Sie erneut auf die Story-Schaltfläche, wird die Story ausgeblendet und die Projektfacette oder das Projektfach wird wieder allein angezeigt.

Projekt- und Story-Schaltfläche können nicht gleichzeitig deaktiviert sein. Wenn nur eine der beiden aktiviert ist und Sie auf diese Schaltfläche klicken, deaktiviert das System sie automatisch und aktiviert gleichzeitig die andere Schaltfläche.

Der Name auf der Registerkarte eines Projekt-/Story-Bereichs ändert sich je nach der im Bereich ausgewählten Story. Um den gesamten Pfad anzuzeigen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Registerkarte.

Wenn nur die Facette oder eines der Projektfächer (ALLE, QUERY oder CONTAINER) angezeigt wird, wird von der *Rasteransicht* gesprochen. Wird nur die Story in einem Bereich angezeigt, ist von der *Story-Ansicht* die Rede. Werden beide angezeigt, sprechen wir von der *geteilten Ansicht*.

Zur Anpassung der Teilbereiche eines Bereichs in der geteilten Ansicht benutzen Sie die horizontale Trennlinie zwischen Raster- und Story-Abschnitt. Wenn Sie den Mauszeiger über die Trennlinie bewegen, ändert sich der Zeiger zu einem Doppelpfeil, mit dem Sie auf die Linie klicken und zum Anpassen der Größe der angezeigten Teilbereiche ziehen können. Diese Technik wird jedoch nicht zum Ausblenden eines Bereichsabschnitts empfohlen.

Das Anzeigeverhältnis wird beim Abmelden beibehalten.

Assoziieren von Storys mit Projekten oder Facetten

Mit einem Projekt oder einer Facette kann jede beliebige indizierte Story assoziiert werden.

So assoziieren Sie eine indizierte Story mit einem Projekt oder einer Facette:

1. Navigieren Sie zu einem indizierten Fach, in dem sich eine Story befindet, und öffnen Sie das Fach.
2. Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Story und wählen Sie „Story mit Projekt verknüpfen“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld das Projekt oder die Facette aus, mit dem bzw. der Sie die Story assoziieren möchten.
4. Klicken Sie auf „Anwenden“.

Öffnen von Projekten oder Facetten, die mit Storys assoziiert sind

Ein mit einer Story oder Facette assoziiertes Projekt können Sie im Projekt-/Story-Bereich öffnen.

So öffnen Sie ein mit einer Story assoziiertes Projekt:

1. Wählen Sie im Projekt-/Story-Bereich im Fach-Abschnitt eine Story aus.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche, wählen Sie „Projekte“ und dann das Projekt oder die Facette, das bzw. die Sie öffnen möchten.

   Das Projekt wird in einem neuen Projekt-/Story-Bereich geöffnet.

4 Aufbau eines Skripts

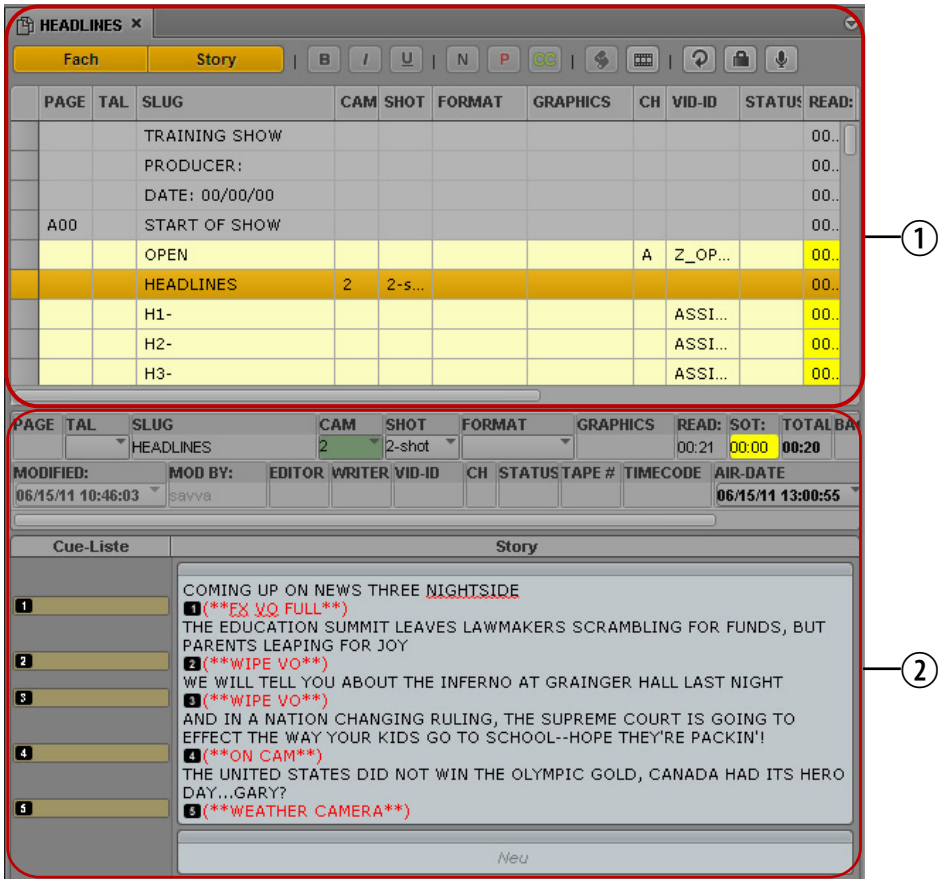
In den folgenden Hauptabschnitten werden der Fach-/Story-Bereich sowie Grundtechniken für den Skript-Aufbau beschrieben.

- Der Fach-/Story-Bereich
- Erstellen einer Story
- Segmentieren von Storys
- Schreiben von Storys in Rechts-nach-links-Sprachen
- Verwenden der Annotationsfunktion zum Diktieren einer Story
- Bearbeiten von Storys
- Löschen und Wiederherstellen gelöschter Storys
- Sperren von Storys und Aufheben von Story-Sperren
- Einfügen von Skriptvorlagen
- Einfügen von MOS-Platzhaltern
- Hinzufügen von Medien zu Skripten
- Kopieren und Senden von iNEWS-Links
- Wiederherstellen automatisch gespeicherter Storys

Der Fach-/Story-Bereich

In InterplayCentral können Sie iNEWS-Storys erstellen, sie im Fach-/Story-Bereich bearbeiten und auf dem iNEWS-Server speichern.

Im Fach-/Story-Bereich kann entweder ein iNEWS-Fach angezeigt werden, beispielsweise ein Sendeablaufplan, oder eine Story in dem Fach. Im Fach-/Story-Bereich können außerdem gleichzeitig ein Fach und eine Story in dem Fach angezeigt werden, wie in der nachstehenden Abbildung zu sehen ist:



1	Fach-Abschnitt
2	Story-Abschnitt, auch als Script Editor bezeichnet

Der Name auf der Registerkarte eines Fach-/Story-Bereichs ändert sich je nach der im Bereich ausgewählten Story. Um den gesamten Pfad anzuzeigen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Registerkarte.

Wird in einem Bereich nur das Fach angezeigt, ist von der *Rasteransicht* die Rede. Wird nur die Story in einem Bereich angezeigt, ist von der *Story-Ansicht* die Rede. Werden beide angezeigt, wird von der *geteilten Ansicht* gesprochen.

Zur Anpassung der Teilabschnitte eines Bereichs in der geteilten Ansicht benutzen Sie die horizontale Trennlinie zwischen Fach- und Story-Abschnitt. Wenn Sie den Mauszeiger über die Trennlinie bewegen, verwandelt er sich in einen Doppelpfeil. Mit diesem können Sie auf die Linie klicken und sie nach oben oder unten ziehen, um die Größe der Abschnitte anzupassen. Diese Technik wird jedoch nicht zum Ausblenden eines Bereichsabschnitts empfohlen.

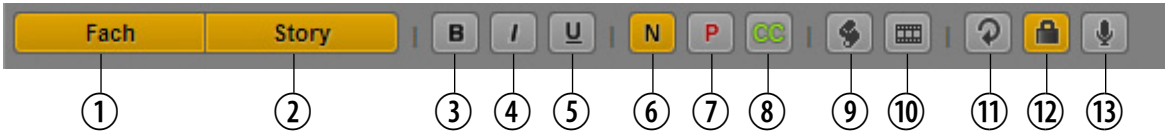
Das Anzeigeverhältnis wird beim Abmelden beibehalten.

Im Fach-Abschnitt können keine Daten eingegeben werden.

Wenn Sie Fach-Attribute in iNEWS ändern, während Sie in Interplay Central arbeiten, müssen Sie sich von Interplay Central abmelden und erneut anmelden, damit die Änderungen angezeigt werden.

Die Fach-/Story-Symbolleiste

Der Fach-/Story-Bereich verfügt über eine Symbolleiste mit Schaltflächen zum Umschalten der Anzeige innerhalb des Bereichs und zum Bearbeiten Ihrer Story.



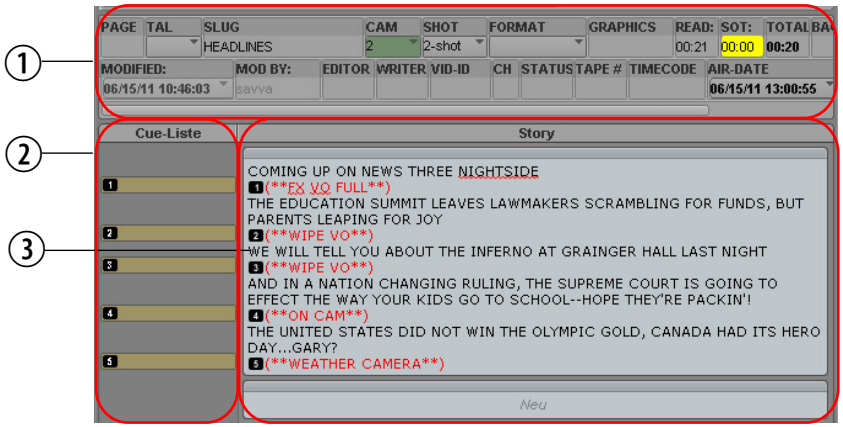
	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
1	Fach	Schaltet die Anzeige des Fachs ein bzw. aus. Wenn eingeschaltet, ist die Schaltfläche orange.
2	Story	Schaltet die Anzeige der Story ein bzw. aus Wenn eingeschaltet, ist die Schaltfläche orange. *Fach- und Story-Schaltfläche können nicht gleichzeitig deaktiviert sein. Wenn nur eine der beiden aktiviert ist und Sie auf diese Schaltfläche klicken, deaktiviert das System automatisch die entsprechende Anzeige und aktiviert gleichzeitig die andere.*
3	Fett	Formatiert Text mit Fettdruck (B für engl. bold). Siehe „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 60.
4	Kursiv	Formatiert Text kursiv (I für engl. italics).
5	Unterstrichen	Formatiert Text mit Unterstreichung.
6	Normal	Legt Text als normalen Text ohne Formatierung fest. Siehe „Formatieren eines Skripts“ auf Seite 62.
7	Sprecher	Legt Text als Sprechertext (P für engl. presenter) fest.
8	Optional zuschaltbare Untertitel	Legt Text für optional zuschaltbare Untertitel fest (CC für engl. closed caption).

	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
9	Vorlage	Fügt eine iNEWS-Skriptvorlage ein. Siehe „Einfügen von Skriptvorlagen“ auf Seite 68.
10	Sequenz öffnen	Öffnet die assoziierte Sequenz. Über diese Schaltfläche erstellen Sie ein neues Skript oder öffnen ein bestehendes. Siehe „Hinzufügen von Medien zu Skripten“ auf Seite 69.
11	Aktualisieren	Aktualisiert das Fach.
12	Sperren	Sperrt die Story. Siehe „Sperren von Storys und Aufheben von Story-Sperren“ auf Seite 66.
13	Annotation	Dient zum Diktieren von Text. Siehe „Verwenden der Annotationsfunktion zum Diktieren einer Story“ auf Seite 59.

Die Symbolleiste befindet sich am oberen Rand des Bereichs, selbst wenn nur das Fach in der Rasteransicht angezeigt wird. In diesem Fall dienen jedoch die meisten Schaltflächen trotzdem dem Bearbeiten von Storys, nicht dem Modifizieren des Fachs.

Der Script Editor

Der Bereichsabschnitt, in dem die Story angezeigt wird, heißt *Script Editor*. Der Script Editor besteht aus Unterbereichen: Story-Formular, Cue-Liste und Story. Die Anordnung dieser Ausschnitte ist in der folgenden Abbildung dargestellt.



1	Story-Formular	**3**	Story (Text-Ausschnitt)
2	Cue-Liste		

Oben in jeder Story befindet sich das Story-Formular, das die Story-Informationen enthält. Die Felder werden vom iNEWS-Systemadministrator je Fach in der Datenbank vordefiniert. So kann ein Formular etwa den Titel der Story (Slug), die Seitennummer und den Status umfassen. Fächer für Einspielungen verfügen über andere Felder als Fächer für Sendeablaufpläne. Sie können je nach Konfiguration durch den iNEWS-Systemadministrator verschiedene Felder im Story-Formular bearbeiten.

Zur Anpassung der Anzeige des Script Editor benutzen Sie die horizontale Trennlinie zwischen Story-Formular und den anderen Abschnitten. Sie haben auch die Möglichkeit, das Story-Formular auszublenden und nur die anderen Abschnitte im Script Editor angezeigt zu lassen.

Zum Ausblenden des Story-Formulars wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Klicken Sie rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Story-Formular ausblenden“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Story-Formular und wählen Sie „Story-Formular ausblenden“.

So blenden Sie das Story-Formular ein:

- Klicken Sie rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Story-Formular anzeigen“.

Der Story-Bereich ist jener Abschnitt im Script Editor, in dem Sie eine Story schreiben oder einen vorhandenen Story-Text anzeigen. Der eingegebene Text wird am Zeilenende automatisch umgebrochen. Wird der Text länger und kann er im Textbereich nicht in seiner vollen Länge angezeigt werden, erscheint rechts eine Scroll-Leiste.

Die Cue-Liste ist der Bereich im Script Editor, in dem Sie Produktions-Cues und Maschinensteuerungsereignisse bearbeiten, beispielsweise für einen Schriftgenerator (CG, engl. character generator). Alle Cues einer Story sind nummeriert, beginnend mit eins (1). Wenn Cues innerhalb einer Story verschoben werden, werden die Nummern vom System automatisch angepasst. Die folgende Abbildung zeigt einen Cue, der ein CG-Ereignis enthält.

Erstellen einer Story

Sie können in Interplay Central eine Story erstellen oder eine zuvor in Interplay Central oder iNEWS erstellt Story bearbeiten. Weitere Informationen zum Bearbeiten bestehender Storys finden Sie unter „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 60.

Falls Sie mit einem iNEWS-Server der Version 4.0 oder höher verbunden sind, können Sie eine neue Story in einem Fach oder einer Facette erstellen. Beim Erstellen einer Story in einer Facette wird die Story mit dieser Facette assoziiert und ist in einem speziellen „Projektcontainer“ untergebracht.

Sie können einer Story einen externen Link, etwa eine Web-URL, hinzufügen.

So erstellen Sie eine neue Story:

1. Navigieren Sie zu der Zeile, in der die neue Story im Fach eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
3. Wählen Sie „Story erstellen“.

   Die vorhandene Zeile wird nach unten geschoben und die neue wird an ihrer Stelle im Fach erstellt.

   Wenn Sie sich in der geteilten Ansicht befinden, können Sie sofort mit dem Verfassen der Story beginnen. Falls nicht, öffnen Sie die neue Story, indem Sie auf die neue Zeile doppelklicken.
4. Geben Sie den Namen der Story im Story-Formular in das Titel-Feld ein.
5. Geben Sie im ersten verfügbaren Segment den Text Ihrer Story ein.
6. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
7. Wählen Sie „Story speichern“, um Ihre Änderungen zu speichern.

Wenn Sie von der Story im Fach wegnavigieren, werden Änderungen an der Story automatisch gespeichert. Dasselbe ist beim Schließen der Registerkarte oder des Bereichs der Fall.

Durch das Speichern einer Story wird die mit einer Story assoziierte Sequenz nicht gespeichert. Sie müssen die Sequenz im Sequenz-Bereich speichern. Siehe „Speichern einer Sequenz“ auf Seite 86.

So zeigen Sie eine vorhandene Story an:

- Wählen Sie die Story, die Sie anzeigen möchten, im Fach aus und klicken Sie auf die Story-Schaltfläche, um die Story in der unteren Hälfte des Fach-/Story-Bereichs anzuzeigen.

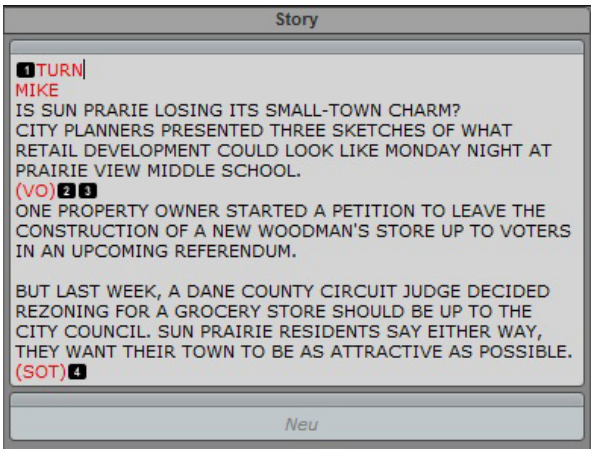
So öffnen Sie eine bestehende Story in der Story-Ansicht:

- Doppelklicken Sie im Fach auf eine Story.
- Wählen Sie die Story im Fach aus und klicken Sie auf die Fach-Schaltfläche.

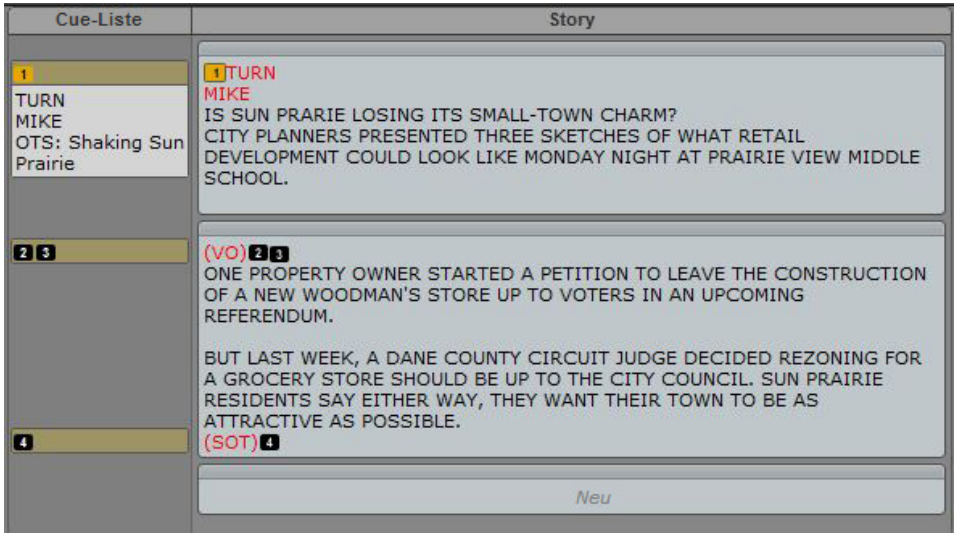
  Dadurch wird die Anzeige des Fachs im Fach-/Story-Bereich ausgeschaltet und die Story nimmt die gesamte Anzeigefläche des Bereichs ein.

Segmentieren von Storys

Sie können eine Story in ein Segment schreiben oder in mehrere unterteilen. In der folgenden Abbildung wird eine Story in einem einzelnen Segment dargestellt.


Story
1 TURN
MIKE
IS SUN PRARIE LOSING ITS SMALL-TOWN CHARM?
CITY PLANNERS PRESENTED THREE SKETCHES OF WHAT RETAIL DEVELOPMENT COULD LOOK LIKE MONDAY NIGHT AT PRAIRIE VIEW MIDDLE SCHOOL.
(VO) 2 3
ONE PROPERTY OWNER STARTED A PETITION TO LEAVE THE CONSTRUCTION OF A NEW WOODMAN'S STORE UP TO VOTERS IN AN UPCOMING REFERENDUM.
BUT LAST WEEK, A DANE COUNTY CIRCUIT JUDGE DECIDED REZONING FOR A GROCERY STORE SHOULD BE UP TO THE CITY COUNCIL. SUN PRAIRIE RESIDENTS SAY EITHER WAY, THEY WANT THEIR TOWN TO BE AS ATTRACTIVE AS POSSIBLE.
(SOT) 4
Neu

Benutzen Sie Segmente, um den Text zeitlich abzustimmen und mit Video, Audio und Produktions-Cues zu integrieren. Siehe „Hinzufügen von Medien zu Skripten“ auf Seite 69. Mehrere zeitlich abgestimmte Segmente werden zu einer Gesamt-Story kombiniert. In der folgenden Abbildung sehen sie dieselbe Story wie im Beispiel oben, jedoch als Story mit mehreren Segmenten.


Cue-Liste
Story
1
TURN
MIKE
OTS: Shaking Sun Prairie
2 3
4
1 TURN
MIKE
IS SUN PRARIE LOSING ITS SMALL-TOWN CHARM?
CITY PLANNERS PRESENTED THREE SKETCHES OF WHAT RETAIL DEVELOPMENT COULD LOOK LIKE MONDAY NIGHT AT PRAIRIE VIEW MIDDLE SCHOOL.
(VO) 2 3
ONE PROPERTY OWNER STARTED A PETITION TO LEAVE THE CONSTRUCTION OF A NEW WOODMAN'S STORE UP TO VOTERS IN AN UPCOMING REFERENDUM.
BUT LAST WEEK, A DANE COUNTY CIRCUIT JUDGE DECIDED REZONING FOR A GROCERY STORE SHOULD BE UP TO THE CITY COUNCIL. SUN PRAIRIE RESIDENTS SAY EITHER WAY, THEY WANT THEIR TOWN TO BE AS ATTRACTIVE AS POSSIBLE.
(SOT) 4
Neu

Sie können Segmente hinzufügen und löschen, ein Segment in zwei teilen und Segmente innerhalb der Story neu anordnen.

So fügen Sie einer Story ein Segment hinzu:

- Klicken Sie unten in der Story auf des Segment namens „Neu“ und beginnen Sie mit der Texteingabe. Siehe dazu das Beispiel in der Abbildung oben.

So teilen Sie ein Segment in zwei Segmente:

1. Stellen Sie den Cursor an jene Stelle der Story, an der Sie den Text teilen möchten.
2. Klicken Sie rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Segment teilen“.

So ordnen Sie Segmente in einer Story neu:

- Klicken Sie auf die Kopfleiste des zu verschiebenden Segments und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle.

Beim Neuordnen von Segmenten werden Produktions-Cues und Maschinensteuerungs-Ereignisse in diesen Segmenten ebenfalls verschoben und auch neu nummeriert.

So löschen Sie ein Segment und den Text im Segment:

1. Wählen Sie das Segment aus.
2. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
3. Wählen Sie „Segment löschen“.

Durch Löschen eines Segments wird auch der Text im Segment gelöscht.

Schreiben von Storys in Rechts-nach-links-Sprachen

Im Script Editor können Sie Storys in Sprachen mit der Schreibrichtung von rechts nach links (beispielsweise Arabisch oder Hebräisch) verfassen. Die Textausrichtung ändert sich nach den folgenden Regeln:

- Automatischer Wechsel zur Rechts-nach-links-Ausrichtung
  - Story-Segmente werden auf rechts-nach-links umgestellt, wenn mehr als die Hälfte des Texts aus Rechts-nach-links-Zeichen besteht. Um die neue Ausrichtung auf ein Segment anzuwenden, laden Sie die Story neu.
  - Produktions-Cues werden auf rechts-nach-links umgestellt, wenn mehr als die Hälfte des Cue-Texts aus Rechts-nach-links-Zeichen besteht.

  - Rasterzellen des Fachs werden von rechts nach links ausgerichtet, wenn das erste Zeichen in der Zelle ein Rechts-nach-links-Zeichen ist. Ist die Zelle standardmäßig zentriert, bleibt die Zelle unabhängig von ihrem Inhalt zentriert.

- Manueller Wechsel
  - Befindet sich der Bearbeitungsfokus in einem beliebigen Segment, wird die Ausrichtung aller Segmente umgeschaltet. Durch Neuladen der Story wird die Segmentausrichtung auf den Standard zurückgesetzt.
  - Befindet sich der Bearbeitungsfokus auf dem Text eines Produktions-Cue, wird nur die Ausrichtung des aktuellen Cue-Texts umgeschaltet. Durch erneutes Öffnen des Produktions-Cue wird die Ausrichtung des Cue-Texts auf den Standard zurückgesetzt.
  - Befindet sich der Bearbeitungsfokus auf einem Feld des Story-Formulars, wird nur die Ausrichtung des aktuellen Story-Formularfelds umgeschaltet. Beim Neuladen dieses Story-Formulars bleibt die aktuelle Feldausrichtung erhalten. Beim Neuladen eines anderen Story-Formulars wird die Feldausrichtung auf den Standard zurückgesetzt

Zum manuellem Umschalten der Ausrichtung eines Segments mit Bearbeitungsfokus haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie Strg + Umschalt.
- Wählen Sie im Fach-/Story-Bereichsmenü „Wechseln zu RNL“. Falls die Story RNL ist, wählen Sie „Wechseln zu LNR“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Wechseln zu RNL“. Falls die Story RNL ist, wählen Sie „Wechseln zu LNR“.

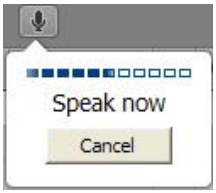
Verwenden der Annotationsfunktion zum Diktieren einer Story

Die Annotationsfunktion in Interplay Central ermöglicht Benutzern das Diktieren von Storys mit Hilfe der Spracherkennungstechnologie des Chrome-Browsers.

Diese Funktion erfordert eine Internetverbindung und ist nur auf Windows-Computern mit Google Chrome verfügbar (nicht auf Mac mit Safari).

So benutzen Sie die Annotationsfunktion zum Verfassen einer neuen Story:

1. Öffnen Sie eine leere Story und platzieren Sie den Cursor in einem Segment.
2. Klicken Sie auf die Annotation-Schaltfläche.



Unterhalb der Schaltfläche wird eine Sprechblase eingeblendet und Sie werden zum Sprechen aufgefordert. In der Sprechblase wird auch eine Leiste für den Audiopegel und eine Abbrechen-Schaltfläche angezeigt.

3. Sprechen Sie deutlich.

   Falls Ihr Text Satzzeichen erfordert, können Sie diese später eingeben oder während der Spracheingabe diktieren. Beispiel: Wenn Sie folgenden Satz diktieren möchten: „`Hallo, ich bin Max Mustermann.`“, müssen Sie folgendes diktieren: „Hallo Komma ich bin Max Mustermann Punkt“. Das System konvertiert die Satzzeichen für Sie.

   Für optimale Ergebnisse sollten Sie das Diktieren in einer Umgebung mit möglichst wenig Hintergrundgeräuschen durchführen. Wenn Sie zu sprechen aufhören, konvertiert das System beginnend bei der Cursorposition das Gesprochene in Text.

Eine Pause beim Sprechen kann zur Unterbrechung der Annotation führen. Um Fortzusetzen, klicken Sie zum Platzieren des Cursors an die gewünschte Stelle und klicken Sie erneut auf die Annotation-Schaltfläche.

4. Sobald Ihr Text in Script Editor angezeigt wird, können Sie ihn nach Belieben bearbeiten.

Bearbeiten von Storys

Wenn Sie eine Story modifizieren, werden die in InterplayCentral vorgenommenen Änderungen automatisch im iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem aktualisiert. Das funktioniert auch umgekehrt: Änderungen an einer Story, die auf einer iNEWS-Workstation vorgenommen wurden, werden beim Öffnen der Story in InterplayCentral automatisch aktualisiert.

Die zentralen Bearbeitungsfunktionen in InterplayCentral entsprechen denen, die Sie in den meisten Textbearbeitungsprogrammen finden. Beim Bearbeiten einer Story können Sie Text ausschneiden, kopieren und einfügen. Beim Ausschneiden oder Kopieren speichert das System den Text in einem temporären Speicher, der Zwischenablage. Es kann sich jeweils nur ein Textblock in der Zwischenablage befinden. Wenn Sie also neuen Text ausschneiden oder kopieren, wird der vorhandene Text in der Zwischenablage durch den neuen ersetzt.

Text kann innerhalb einer Story bzw. aus einer anderen Story ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden.

Produktions-Cues können nicht zwischen Storys kopiert und eingefügt werden.

Text kann in Fett- oder Kursivdruck oder unterstrichen dargestellt werden. Diese Formatierung erfolgt über Tastenkombinationen oder über die Symbolleisten-Schaltflächen, die in der nachstehenden Abbildung rot umrahmt sind.

So schneiden Sie Text aus:

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + X (Windows) bzw. Befehl + X (Mac).

So kopieren Sie Text:

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + C (Windows) bzw. Befehl + C (Mac).

So fügen Sie Text ein:

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + V (Windows) bzw. Befehl + V (Mac).

Um die unmittelbar vorangegangene Bearbeitung rückgängig zu machen, drücken Sie Strg + Z. Am Mac drücken Sie Befehl + Z.

Zum Rückgängigmachen der letzten Bearbeitung haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie Strg + Z (Windows) bzw. Befehl + Z (Mac).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Rückgängig“.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Rückgängig“.

Zum Wiederherstellen der letzten Bearbeitung haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie Strg + Y (Windows) bzw. Befehl + Y (Mac).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Wiederholen“.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Rückgängig“.

Zum Formatieren von Text mit Fettdruck haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „B“ (engl. bold, fett)
- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + B (Windows) bzw. Befehl + B (Mac).

Zum Formatieren von Text mit Kursivdruck haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „I“ (engl. italics, kursiv).
- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + I (Windows) bzw. Befehl + I (Mac).

Zum Formatieren von Text mit Unterstreichung haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „U“.
- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + U (Windows) bzw. Befehl + U (Mac).

Formatieren eines Skripts

Wenn Sie eine Story schreiben, wird Text im Standardtextstil dargestellt. Beim Formatieren einer Story als Skript für eine Nachrichtensendung möchten Sie möglicherweise bestimmte Textabschnitte formatieren, beispielsweise Anweisungen an Sprecher oder optional zuschaltbare Untertitel.

Sprecheranweisungen werden häufig für kurze Hinweise an Nachrichtensprecher genutzt. Der Text für Sprecher wird im Skript rot angezeigt und auf dem Teleprompter in invertierter Darstellung. Er wird aus der Gesamtlesezeit, die durch das System berechnet wird, ausgenommen.

Optional zuschaltbare Untertitel werden häufig benutzt, um Soundbites wörtlich in Textform darzustellen. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird im Skript grün dargestellt und an einen Encoder für solche Untertitel gesendet, falls Ihr Sender für die Ausstrahlung von Skripten für hörbeeinträchtigte Menschen ein derartiges Gerät benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird nicht im Teleprompter angezeigt und wird ebenfalls in der Skript-Lesezeit nicht berücksichtigt.

An den Teleprompter und den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel wird der normale Standardtextstil gesendet.

Bei den folgenden Vorgängen kommen die in der Abbildung unten umrahmten Schaltflächen zum Einsatz.

So formatieren Sie Text als normalen Text:

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die N-Schaltfläche oder drücken Sie Strg + Alt + N (Windows).

So legen Sie Text für Sprecheranweisungen fest:

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die P-Schaltfläche (P für engl. presenter) oder drücken Sie Strg + Alt + P (Windows).

So formatieren Sie Text als Text für optional zuschaltbare Untertitel:

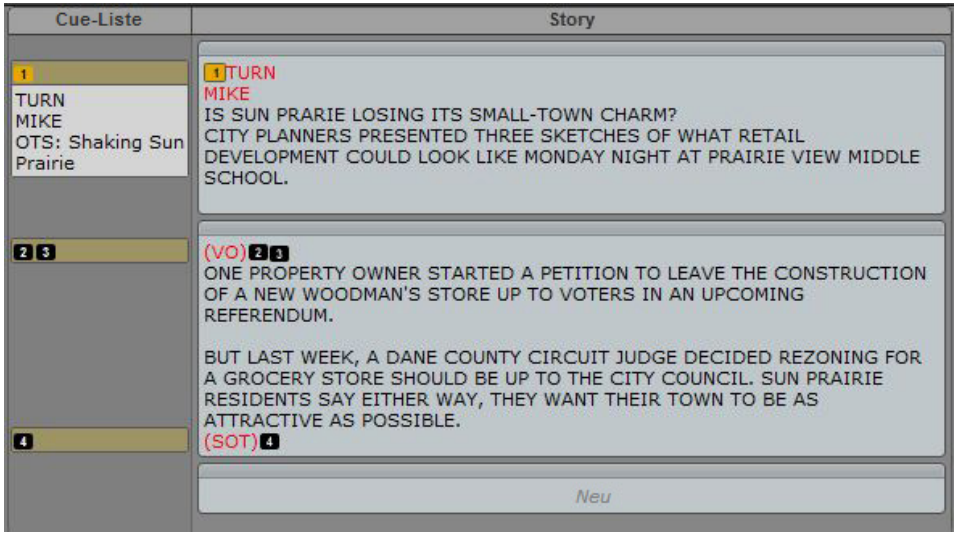
- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die CC-Schaltfläche (CC für engl. closed caption) oder drücken Sie Strg + Alt + C (Windows).

Sie können schon vor dem Eingeben des Texts auf die Schaltflächen N, P oder CC klicken. Der eingegebene Text wird dann im ausgewählten Format angezeigt. Um das Format für den Text, den Sie eingeben, zu ändern, können Sie jederzeit ein anderes Format auswählen.

Hinzufügen von Produktions-Cues

Wenn Sie eine Story als Skript für eine Nachrichtenausstrahlung formatieren, benötigen Sie möglicherweise Produktions-Cues. Produktions-Cues enthalten wichtige Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte, beispielsweise Zeichengeneratoren.

Produktions-Cues werden Skripten im Story-Bereich hinzugefügt und im Cue-Liste-Bereich des Script Editor bearbeitet. Jeder hinzugefügte Produktions-Cue erhält eine Nummer. Diese Nummer erscheint im Skript als Produktions-Cue-Marke in einem schwarzen Kästchen an der Stelle, die der Einfügestelle des Textfelds des Produktions-Cues in der Cue-Liste entspricht.


Cue-Liste
Story
1
TURN
MIKE
OTS: Shaking Sun Prairie
1 TURN
MIKE
IS SUN PRARIE LOSING ITS SMALL-TOWN CHARM?
CITY PLANNERS PRESENTED THREE SKETCHES OF WHAT RETAIL DEVELOPMENT COULD LOOK LIKE MONDAY NIGHT AT PRAIRIE VIEW MIDDLE SCHOOL.
2 3
(VO) 2 3
ONE PROPERTY OWNER STARTED A PETITION TO LEAVE THE CONSTRUCTION OF A NEW WOODMAN'S STORE UP TO VOTERS IN AN UPCOMING REFERENDUM.
BUT LAST WEEK, A DANE COUNTY CIRCUIT JUDGE DECIDED REZONING FOR A GROCERY STORE SHOULD BE UP TO THE CITY COUNCIL. SUN PRAIRIE RESIDENTS SAY EITHER WAY, THEY WANT THEIR TOWN TO BE AS ATTRACTIVE AS POSSIBLE.
4
(SOT) 4
Neu

Eine ausgewählte Produktions-Cue-Marke erscheint orange und ihr Inhalt wird in der Cue-Liste angezeigt.

Sie können eine oder mehrere Produktions-Cues von einer Story in eine andere kopieren.

So fügen Sie einen Produktions-Cue in ein Skript ein:

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Produktions-Cue einfügen“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Produktions-Cue einfügen“.
   - Drücken sie Alt + Einfg (Windows).

3. Geben Sie die Information für den Produktions-Cue ein, zum Beispiel „Take VO“, „On Camera“, „Take SOT“ oder „Take Live“. Die Information wird automatisch gespeichert, wenn Sie an eine andere Stelle in der Story klicken.

So verschieben Sie einen Produktions-Cue in einem Skript:

- Klicken Sie auf die Produktions-Cue-Marke und ziehen Sie sie an eine andere Stelle im Skript.

Werden Produktions-Cues im Skript neu angeordnet, nummeriert das System sie automatisch neu (beginnend bei 1). Neu nummeriert werden Produktions-Cues auch, wenn neue Cues hinzugefügt oder vorhandene gelöscht werden.

So löschen Sie einen Produktions-Cue aus einem Skript:

- Wählen Sie den Produktions-Cue aus und drücken Sie die Entf-Taste.

So kopieren Sie einen oder mehrere Produktions-Cues in eine andere Story:

1. Öffnen Sie zwei Storys.
2. Klicken Sie und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die Produktions-Cues oder Text, der Produktions-Cues enthält, auswählen.
3. Drücken Sie Strg + C.
4. Platzieren Sie den Einfügecursor an der Stelle, an der Sie die Produktions-Cues einfügen möchten.
5. Drücken Sie Strg + V.

   Falls erforderlich, werden die Produktions-Cues neu nummeriert, damit sie in die fortlaufende Nummerierung der Ziel-Story passen.

Sie können Produktions-Cues auch von einer Story in eine andere ziehen.

Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen

Wenn in Ihrem Sender ein Sendesteuerungssystem integriert ist, zum Beispiel iNEWS Command, können Produktions-Cues Maschinensteuerungsanweisungen enthalten.

Solchen Anweisungen muss ein Sternchen (*) vorausgehen und sie müssen in einem speziellen Format geschrieben sein, beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa „CG“ für einen Schriftgenerator. (engl. character generator). Nach dem Befehl wird im Format ein bestimmtes Element oder eine Vorlage festgelegt, zum Beispiel „2line“ für eine Vorlage, die zwei Zeilen für Fulfillment-Daten enthält. Falls weitere Kommentare oder Informationen erforderlich sind, werden diese in den folgenden Zeilen des Produktions-Cue-Textfelds angegeben.

Das folgende Beispiel erläutert den Vorgang für eine Maschinensteuerungsanweisung für eine Schriftgenerator-Grafik mit zwei Zeilen.

So fügen Sie eine Maschinensteuerungsanweisung für ein CG-Ereignis hinzu:

1. Fügen Sie einen Produktions-Cue in das Skript ein.
2. Geben Sie in das Produktions-Cue-Textfeld (in der Cue-Liste) „*CG 2line“ ein und drücken Sie die Eingabetaste.
3. Geben Sie die erste Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, beispielsweise „Bürgermeister Max Mustermann“. Drücken Sie die Eingabetaste.
4. Geben Sie die zweite Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, z.B. Musterstadt.

   Ihre CG-Maschinensteuerungsanweisung wird in blauer Schrift dargestellt.

Hinzufügen primärer Maschinensteuerungsanweisungen

Bei der Generierung der Ereignisliste durch den iNEWS-Monitorserver hat das mit dem Story-Formular assoziierte Maschinensteuerungsereignis standardmäßig Vorrang vor anderen Maschinensteuerungsbefehlen im Skript. Falls Sie möchten, dass das mit dem Story-Formular assoziierte Maschinensteuerungsereignis in der Ereignisliste nicht an der ersten Stelle, sondern einer anderen steht, haben Sie die Möglichkeit, in der Story einen Platzhalter einzufügen. Das System fügt das Story-Formular-Maschinensteuerungsereignis in der Ereignisliste an dieser Stelle ein. Sie können einen Cue für die primäre Maschinensteuerung einfügen. Pro Story ist nur einer zulässig.

Wie bei anderen Maschinensteuerungsanweisungen auch, muss der Anweisung ein Sternchen (*) vorausgehen und sie muss in einem speziellen Format geschrieben sein, beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa CG für einen Schriftgenerator. (engl. character generator).

So fügen Sie einen primären Produktions-Cue ein:

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Insert Primary Cue“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Insert Primary Cue“.

   Ein Produktions-Cue namens *Primary wird erstellt.

Löschen und Wiederherstellen gelöschter Storys

Wenn eine iNEWS-Story gelöscht wird, wird sie in einen Ordner namens „Dead“ (das Dead-Fach) verschoben. Von dort kann Sie eine begrenzte Zeit lang von einem Administrator abgerufen werden. Der Zeitraum basiert auf dem Löschintervall, das vom Systemadministrator der Site für das Fach festgelegt wurde.

So löschen Sie eine Story:

1. Wählen Sie die Story aus.
2. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
3. Wählen Sie „Story löschen“.

Sperren von Storys und Aufheben von Story-Sperren

Das iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem verfügt über verschiedene Arten von Sperren, darunter Bearbeitungssperre (edit lock), Segmentbearbeitungssperre (segmented edit lock), einfache Bearbeitungssperre (easy lock) und kennwortgeschützte Bearbeitungssperre (key lock). Das Sperren einer Story macht es einer anderen, nicht autorisierten Person unmöglich, eine Story zu ändern, während Sie an ihr arbeiten. Wenn eine Story durch einen anderen Benutzer zur Bearbeitung gesperrt ist, können Sie dennoch zu dieser Story navigieren und sie anzeigen. Falls Sie jedoch versuchen, die Story zu bearbeiten, wird eine Warnmeldung angezeigt. Die Warnmeldung lautet wie folgt: `Bearbeitungssperre konnte nicht aktiviert werden. Story ist derzeit durch einen anderen Benutzer gesperrt.`

Bei der Segmentbearbeitungssperre kann ein Benutzer die Daten im Story-Formular bearbeiten, während ein anderer die Sperre für den Story-Text und die Cue-Liste besitzt. Diese Sperre eignet sich für Produzenten, die im Story-Formular des Script Editor Änderungen vornehmen müssen, während ein Reporter noch die Story selbst bearbeitet.

Einfache und kennwortgeschützte Bearbeitungssperren können nur von einer iNEWS-Workstation aus auf eine Story angewendet werden. Die Sicherheitsmaßnahme ist jedoch auch in InterplayCentral gültig. Bei der einfachen Bearbeitungssperre iNEWS sperrt der Benutzer die Story für seinen Benutzernamen, sodass nur der Benutzer oder ein iNEWS-Systemadministrator auf sie zugreifen kann. Versucht ein anderer Benutzer von InterplayCentral aus auf die mit einfacher Bearbeitungssperre geschützte Story zuzugreifen, wird ihm der Zugriff zum Anzeigen oder Bearbeiten der Story verweigert. Ähnlich verhält es sich bei einer Story, die in iNEWS durch ein Kennwort geschützt wurde. Nur Benutzer, die das Kennwort besitzen, können die Story anzeigen oder bearbeiten. Versucht ein InterplayCentral-Benutzer, eine kennwortgeschützte Story zu öffnen, wird er zur Eingabe des Kennworts aufgefordert.

Systemadministratoren können die Bearbeitungssperre eines anderen InterplayCentral-Benutzers nicht aufheben. Einfache und kennwortgeschützte Bearbeitungssperren gelten jedoch nicht für iNEWS-Systemadministratoren. Diese können in der iNEWS-Datenbank jederzeit auf eine einfach oder per Kennwort gesicherte Story zugreifen.

Zum Sperren einer Story haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Beginnen Sie mit der Eingabe des Storytexts. Der Storytext wird automatisch zur Bearbeitung geschützt.
- Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche zum Sperren/Aufheben der Sperre.

Eine manuelle Bearbeitungssperre wird auf den Storytext angewendet.

Wenn Ihre Story gesperrt ist, erscheint die Schaltfläche zum Sperren/Aufheben der Sperre orange.

Zum Sperren des Story-Formulars wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Beginnen Sie mit der Texteingabe in einem beliebigen Feld des Story-Formulars. Es wird automatisch die Segmentbearbeitungssperre angewendet.

Zum Aufheben der Sperre einer Story haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie im Fach auf eine andere Story. Die von Ihnen bearbeitete Story wird automatisch gespeichert und die Sperre wird aufgehoben.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Sperren/Aufheben der Sperre.

Wenn Sie auf die Schaltfläche zum Aufheben der Sperre klicken, wird ein Bestätigungsdialogfeld mit folgender Information angezeigt:

```
Die Story wurde geändert. Soll sie gespeichert werden, bevor die Sperre
aufgehoben wird?
```

Wählen Sie „Ja“, um die Story zu speichern und dann die Sperre aufzuheben, „Nein“, um die Sperre aufzuheben, ohne die Änderungen zu speichern, oder „Abbrechen“, um zu der zur Bearbeitung gesperrten Story zurückzukehren.

Durch Wechseln vom Story-Formular in Script Editor zur Story beziehungsweise Cue-Liste wird die Segmentbearbeitungssperre für das Story-Formular aufgehoben. Umgekehrt wird eine Bearbeitungssperre für den Storytext aufgehoben, wenn Sie zur Bearbeitung in das Story-Formular wechseln. Änderungen, die Sie bei aktiver Sperre vorgenommen haben, werden vom System vor dem Aufheben der Sperre gespeichert.

Einfügen von Skriptvorlagen

Skriptvorlagen sind Vorlagen, die von einem Administrator für Sie erstellt wurden, damit Sie vorbereitete Texte bzw. Segmente schnell in Storys integrieren können. Beispiel: Wenn eine Story für die tägliche Wettervorschau über einen stets gleichbleibenden Standardsatz an Produktions-Cues und Sprecheranweisungen verfügt, kann ein Administrator eine Skriptvorlage mit diesen Informationen erstellen. Die Vorlage kann InterplayCentral-Benutzern für neue Stories nachfolgender Sendungen zur Verfügung gestellt werden.

Skriptvorlagen werden in einer geöffneten Story an der aktuellen Cursorposition eingefügt.

So fügen Sie eine Skriptvorlage ein:

1. Platzieren Sie den Cursor im Storytext an der Stelle, an der die Informationen aus der Vorlage eingefügt werden sollen.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Vorlage-Schaltfläche.

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Skriptvorlage einfügen“.
   - Drücken Sie Strg + Umschalt + I.
3. Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus der Liste, indem Sie darauf doppelklicken.

Wenn Sie den Namen der gewünschten Vorlage kennen, können Sie ihn in das Suchfeld eingeben und die Eingabetaste drücken.

Einfügen von MOS-Platzhaltern

Sie können in einer iNEWS-Story einen Platzhalter für ein MOS-Gerät erstellen, entweder im Story-Formular oder als Produktions-Cue für die Story. Zum Hinzufügen im Story-Formular muss die Story MOS-Informationen aufnehmen können.

Der iNEWS-Server muss Version 4.0.3 oder höher von iNEWS ausführen.

So fügen Sie einen MOS-Objekt-Platzhalter ein:

1. Platzieren Sie den Cursor an einer der folgenden Stellen:
   - in einem Segment im Story-Editor,
   - in einem Feld im Story-Formular.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Platzhalter einfügen“.

   Das „MOS-Objekt-Platzhalter erstellen“-Dialogfeld wird geöffnet.

3. Wählen Sie einen Gerätenamen und geben Sie den Titel ein. Optional können Sie auch eine Beschreibung eingeben.
4. Klicken Sie auf „OK“.

   Der neue MOS-Objekt-Platzhalter erscheint als Produktions-Cue im Story-Editor und in der Cue-Liste, oder im MOS-Titelfeld.

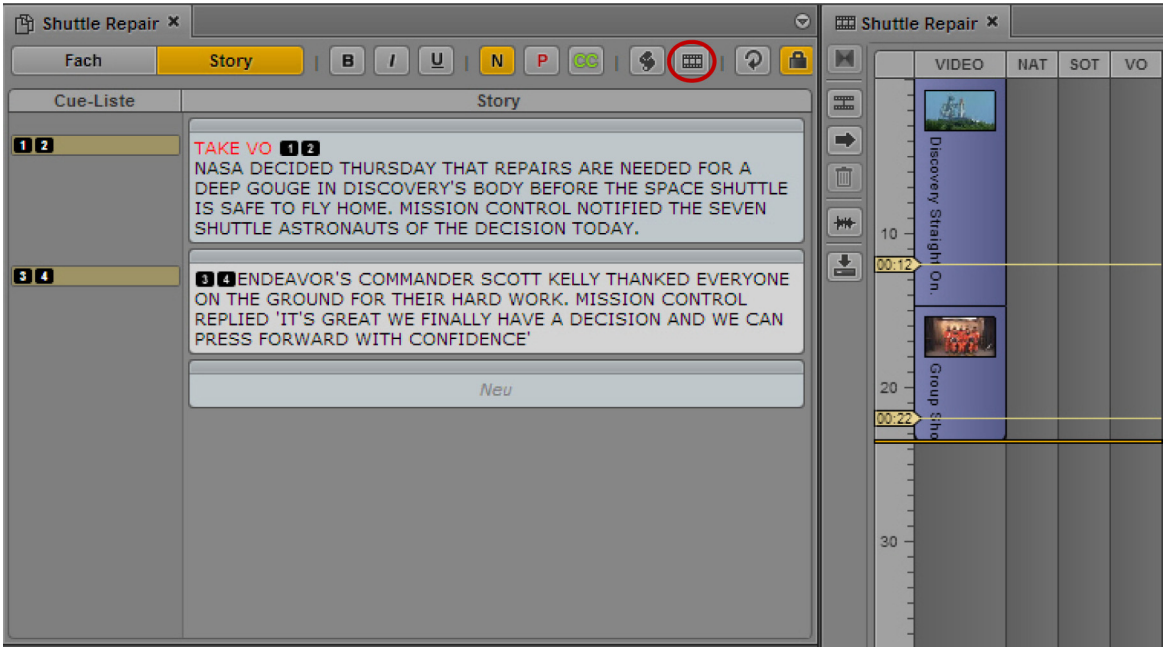
   Der MOS-Gerätebenutzer kann später den Platzhalter mit der tatsächlichen ID und dem Objekt aktualisieren, indem er den Monitorserver einschaltet oder lädt. Das MOS-Gateway sendet die Daten zurück an iNEWS und Interplay Central in den Produktions-Cue.

Hinzufügen von Medien zu Skripten

Wenn Sie Ihrer Story Medien hinzufügen möchten, müssen Sie eine mit der Story assoziierte Videosequenz erstellen. Zum Erstellen einer Sequenz klicken Sie in der Werkzeugleiste des Fach-/Story-Bereichs auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche. Diese Schaltfläche benutzen Sie auch zum Öffnen einer Sequenz, die bereits mit einer Story assoziiert ist. Die Bearbeitung der Sequenz erfolgt im Sequenz-Bereich.

Sie können eine Option festlegen, über die eine mit der Story assoziierte Story automatisch geladen wird. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen > iNEWS > Sequenz automatisch laden“.

In der folgenden Abbildung sehen Sie die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche und eine Sequenz, die mit einer Story assoziiert ist.



Weitere Informationen zum Erstellen einer Sequenz finden Sie unter „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 73.

Story-Segmente werden benutzt, um das Timing von Text in Skripten besser abschätzen zu können. In Interplay Central geben sogenannte *Timing-Marken-Linien* – horizontale gelbe Linien mit kleinen Marken – die geschätzte Dauer der einzelnen Segmente im Skript an. Die Story aus der Abbildung oben verfügt beispielsweise über zwei Segmente: Das erste ist zwölf Sekunden lang, das zweite zehn Sekunden. Die zweite Timing-Marken-Linie zeigt die Gesamtdauer von 22 Sekunden an.

Dieses Timing basiert auf der *Leserate*, die in Avid iNEWS festgelegt ist.

Werden in Produktions-Cues Ausführungsdauern (Run times) eingefügt, werden diese der Gesamtdauer des Skripts sowie der Dauer des Segments, in dem sich der Produktions-Cue befindet, hinzugerechnet.

Durch das Speichern einer Story wird die mit einer Story assoziierte Sequenz nicht gespeichert. Sie müssen die Sequenz im Sequenz-Bereich speichern. Siehe „Speichern einer Sequenz“ auf Seite 86.

Kopieren und Senden von iNEWS-Links

Sie können Links zu Storys, Fächern, iNEWS-Ordnern, -Facetten und -Projekten kopieren und senden. Diese Links sind URLs, die per E-Mail, in Wikis, Dokumenten oder Chat-Nachrichten veröffentlicht werden können. Die Links sind gültig, solange das Element in der iNEWS-Datenbank vorhanden ist.

Wenn Sie auf einen iNEWS-Link klicken oder ihn in die Adressleiste eines unterstützten Browsers einfügen, wird Interplay Central im korrekten Layout und mit der richtigen Assetauswahl geöffnet. Falls Sie nicht angemeldet sind, wird der Anmeldebildschirm eingeblendet. Nach dem Anmelden wird das Linkziel angezeigt.

Sie haben die Wahl zwischen „Link kopieren“ und „Container-Link kopieren“. Mit „Link kopieren“ wird ein Link zum ausgewählten Element erstellt, während Sie mit „Container-Link kopieren“ einen Link zu dem Element, das das ausgewählte Element enthält, erstellen.

Zum Erstellen einer URL für einen iNEWS-Link über den Assets-Bereich haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie in einer iNEWS-Liste mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Link kopieren“.
- Wählen Sie in einer iNEWS-Liste ein Element aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Link kopieren“ oder „Container-Link kopieren“.

Um über den Fach-/Story-Bereich oder den Projekt-/Story-Bereich eine URL für einen iNEWS-Link zu erstellen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Link kopieren“.
- Wählen Sie ein Element aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Link kopieren“ oder „Container-Link kopieren“.

Um über den Starten-Bereich eine URL für einen iNEWS-Projektlink zu erstellen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Link kopieren“.
- Wählen Sie ein Element aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Link kopieren“.

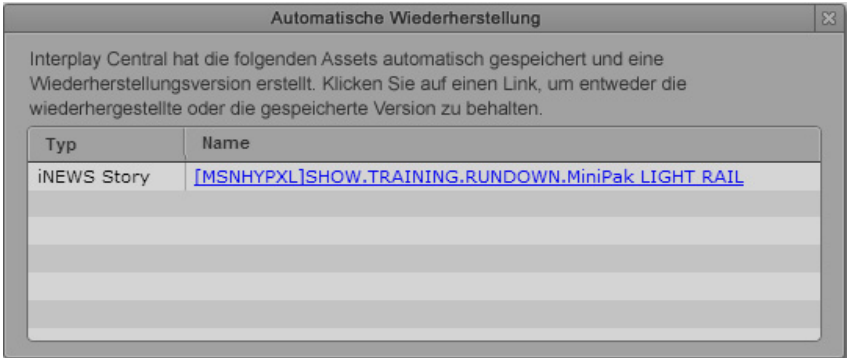
Bei allen diesen Vorgangsweisen wird ein Popup-Dialogfeld geöffnet, das die bereits zum Kopieren markierte URL enthält. Drücken Sie Strg + C (Windows) bzw. Befehl + C (Mac), um den Link zu kopieren, und Strg + V (Windows) bzw. Befehl + V (Mac), um den Link einzufügen.

Wiederherstellen automatisch gespeicherter Storys

Wenn Sie in Interplay Central arbeiten, werden Sequenzen und Storys automatisch alle 60 Sekunden in Ihrem lokalen Windows- oder Mac-System gespeichert. Diese Funktion ist hilfreich, wenn die Verbindung abbricht oder ein Service-Fehler auftritt, oder wenn Sie eine Browser-Session schließen, ohne Ihre Arbeit zu speichern. Diese Funktion ist auch nützlich, wenn Ihr Administrator ein automatisches Session-Timeout festlegt.

Sie können Ihre ungespeicherten Änderungen in Interplay Central auf verschiedene Arten wiederherstellen.

- Wenn die Verbindung abbricht oder ein Fehler auftritt und Sie angemeldet bleiben, werden die Editing-Funktionen im Fach/Story-Bereich deaktiviert und das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung wird angezeigt, wie nachfolgend beschrieben.
- Wenn Sie sich nach einem Verbindungsabbruch oder Fehler erneut anmelden müssen, wird das Dialogfeld mit Assets mit ungespeicherten Änderungen angezeigt.

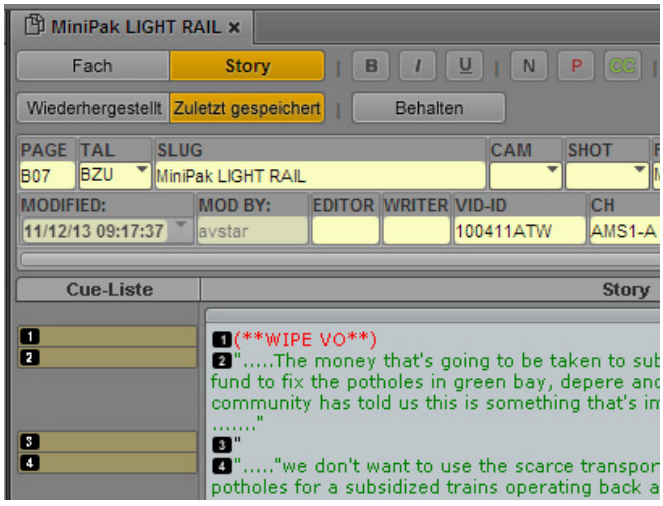

Automatische Wiederherstellung
Interplay Central hat die folgenden Assets automatisch gespeichert und eine Wiederherstellungsversion erstellt. Klicken Sie auf einen Link, um entweder die wiederhergestellte oder die gespeicherte Version zu behalten.
Typ
Name
iNEWS Story
[MSNHYPXL]SHOW.TRAINING.RUNDOWN.MiniPak LIGHT RAIL

Klicken Sie auf den Assetnamen, um die zuletzt gespeicherte Version zu öffnen. Handelt es sich bei dem Asset um eine Story, zeigt der Fach-/Story-Bereich drei zusätzliche Schaltflächen an:

– Wiederhergestellt: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Wiederherstellungsdatei (aus dem lokalen System) zu öffnen.

– Zuletzt gespeichert: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die zuletzt gespeicherte Datei (aus der Interplay-Datenbank) zu öffnen.

– Behalten: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die angezeigte Version zu speichern und die andere zu löschen.



Wenn die Story eine Skriptsequenz enthält und der Sequenz-Bereich geöffnet ist, werden die Schaltflächen im Sequenz-Bereich angezeigt.

Sie können zwischen den Versionen umschalten, um sie zu vergleichen und auf „Behalten“ klicken, wenn Sie sich für eine entschieden haben.

- Wenn Sie das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung schließen, ohne ein Asset auszuwählen, können Sie „Automatisch wiederhergestellte Assets“ aus dem Fach-/Story-Bereichsmenü auswählen, um das Dialogfeld anzuzeigen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn automatisch wiederhergestellte Assets vorhanden sind.

Die Funktion ist ähnlich für Storys und Sequenzen. Nähere Informationen zur automatischen Speicherung von Sequenzen finden Sie unter „Wiederherstellen automatisch gespeicherter Sequenzen“ auf Seite 88.

Falls der Browser abstürzt, die Interplay Central-Session und die iNEWS-Session aber noch aktiv sind, werden iNEWS-Storys fünf Minuten lang gesperrt. Die Story kann nicht bearbeitet oder wiederhergestellt werden, solange die Sperre nicht aufgehoben wird oder die Interplay Central- und die iNEWS-Session beendet wird. Sie können Ihren Interplay Central- Administrator bitten, die Interplay Central-Session zu beenden. Dadurch wird die Sperre aufgehoben.

5 Verwenden des Sequenz-Bereichs

In den folgenden Hauptabschnitten wird der Sequenz-Bereich und seine Benutzung beschrieben:

- Anzeigen des Sequenz-Bereichs
- Der Sequenz-Bereich
- Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen
- Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline
- Verwenden der Sequenz-Zoomleiste
- Anzeigen von Sequenzinformationen
- Erstellen einer Sequenz
- Speichern einer Sequenz
- Speichern einer Version einer Sequenz
- Wiederherstellen automatisch gespeicherter Sequenzen
- Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich
- Option zum Bearbeiten einer Kopie einer Sequenz
- Öffnen einer mit einer Story assoziierten Sequenz
- Bearbeiten einer Sequenz

Anzeigen des Sequenz-Bereichs

Der Sequenz-Bereich wird im Standard-Video-Layout angezeigt. Er ist auch im Loggen-Layout enthalten, ist jedoch nicht Teil des Standardlayouts.

In Interplay Central 1.2 und niedriger ist die Sequenz-Timeline ein Abschnitt des Fach-/Story-Bereichs.

So zeigen Sie den Sequenz-Bereich an:

- Wählen Sie „Bereiche > Sequenz“.

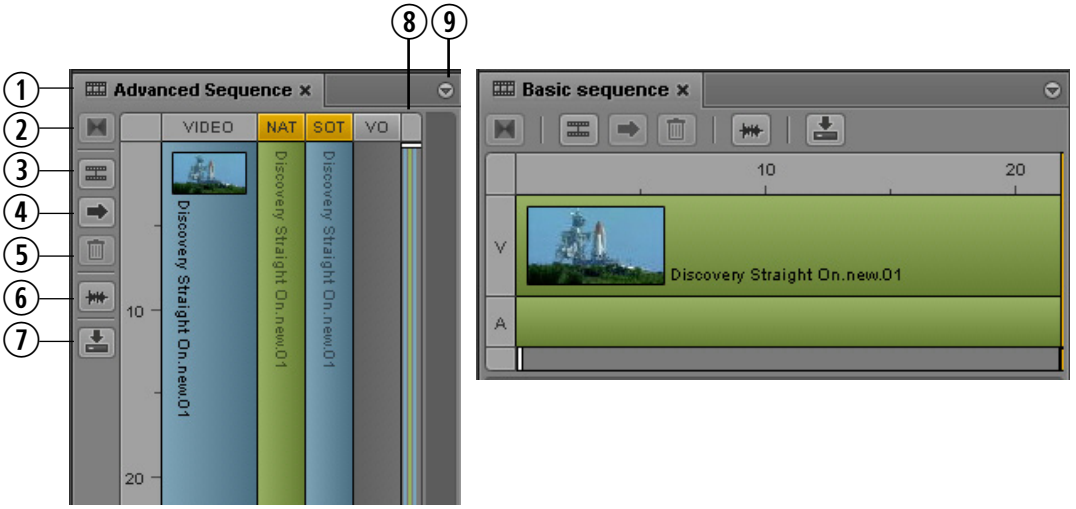
  Der Sequenz-Bereich wird in dem Modus und der Ausrichtung geöffnet, in dem bzw. der Sie ihn vor der letzten Abmeldung benutzt haben.

Der Sequenz-Bereich

Der Sequenz-Bereich enthält die Sequenz-Timeline und andere Steuerelemente, mit denen Sie eine Sequenz erstellen oder bearbeiten. Bei der Sequenz-Timeline haben Sie zwei Optionen zur Auswahl: einfach oder erweitert. Siehe „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 76.

Der Sequenz-Bereich kann mit vertikaler oder horizontaler Timeline angezeigt werden.

In der folgenden Abbildung werden die beiden Timelines und Ausrichtungen sowie die Steuerelemente dargestellt.



Links: vertikale Timeline für eine erweiterte Sequenz. Rechts: horizontale Timeline mit einfacher Sequenz.

	Steuerelement	Beschreibung
1	Sequenz-Bereich-Registerkarte	Bewegen Sie den Mauszeiger über die Registerkarte, um Informationen zur Sequenz anzuzeigen. Siehe „Anzeigen von Sequenzinformationen“ auf Seite 81.
2	Schaltfläche zum Hinzufügen von Videoüberblendungen	Fügt eine Videoüberblendung hinzu (nur erweiterte Sequenz). Siehe „Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)“ auf Seite 114.
3	Teilen-Schaltfläche	Teilt ein Segment an der Positionsanzeige in zwei Segmente. Siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 112.

	Steuerelement	Beschreibung
4	Overwrite-Schaltfläche	Führt einen Überschreiben-Schnitt aus. Siehe „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 95.
5	„Segment löschen“-Schaltfläche	Löscht das ausgewählte Segment aus der Sequenz.
6	Audio-Bereich-Schaltfläche	Öffnet den Audio-Bereich oder ordnet ihn im Vordergrund an.
7	Speichern-Schaltfläche	Speichert die Sequenz in der Interplay Production-Datenbank. Siehe „Speichern einer Sequenz“ auf Seite 86.
8	Sequenz-Zoomleiste	Damit vergrößern Sie einen Abschnitt der Timeline. Siehe „Verwenden der Sequenz-Zoomleiste“ auf Seite 78.
9	Bereichsmenü-Schaltfläche	Stellt Optionen zum Arbeiten mit Sequenzen bereit.

In der folgenden Tabelle werden die Elemente im Bereichsmenü beschrieben.

Menüelement	Beschreibung
Rückgängig	Macht die vorherige Bearbeitung rückgängig. Siehe „Rückgängigmachen und Wiederherstellen einer Aktion im Sequenz-Bereich“ auf Seite 101.
Wiederholen	Wiederholt die zuvor rückgängig gemachte Bearbeitung.
Speichern unter	Erlaubt das Umbenennen und Speichern einer Sequenz an einem anderen Speicherort. Siehe „Speichern einer Version einer Sequenz“ auf Seite 87.
Sequenz speichern	Speichert die Sequenz an ihrem aktuellen Speicherort in der Interplay Production-Datenbank. Siehe „Speichern einer Sequenz“ auf Seite 86.
Überblendung einfügen	Fügt eine Videoüberblendung hinzu (nur erweiterte Sequenz). Siehe „Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)“ auf Seite 114.
Split	Teilt ein Segment an der Positionsanzeige in zwei Segmente. Siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 112.
Löschen	Löscht das ausgewählte Element (Segment oder Effekt).

Menüelement	Beschreibung
Sequenz-Mixdown	Sendet eine Sequenz zum Mixdown. Siehe „Mixdown von Sequenzen“ auf Seite 142.
Audio-Scrubbing aktivieren/deaktivieren	Dient der (De)Aktivierung von Audio-Scrubbing. Siehe „Aktivieren von Audio-Scrubbing“ auf Seite 116.
Ausrichtung	Ermöglicht das Auswählen einer Ausrichtung für die Timeline und Werkzeugleiste (horizontal oder vertikal). Siehe „Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline“ auf Seite 78.
Hilfe	Öffnet ein Hilfethema, in dem der Sequenz-Bereich und seine Funktionen beschrieben sind.

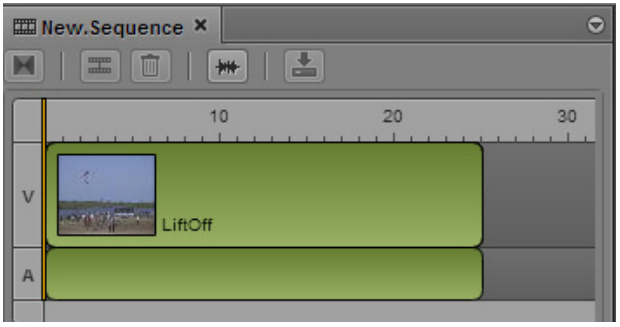
Der Sequenz-Bereich enthält keine Befehle zum Erstellen einer neuen Sequenz.

Sie können der Timeline erst Clips hinzufügen, wenn Sie eine Sequenz erstellt oder geladen haben. Siehe „Erstellen einer Sequenz“ auf Seite 82.

Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen

Wenn Sie im Assets-Bereich eine Sequenz erstellen, können Sie sich zwischen einer einfachen und einer erweiterten Sequenz entscheiden.

- Eine *einfache Sequenz* verfügt über eine Timeline mit einer Videospur und einer Audiospur. Auf dieser einzelnen Audiospur sind alle Quellaudiospuren enthalten. Ein Medienausschnitt, der auf einer Spur in einer Sequenz enthalten ist, wird als *Segment* bezeichnet.



Eine einfache Sequenz besteht nur aus Schnitten. Sie wird manchmal auch als Schnittliste bezeichnet. Video- oder Audioüberblendungen können nicht hinzugefügt werden.

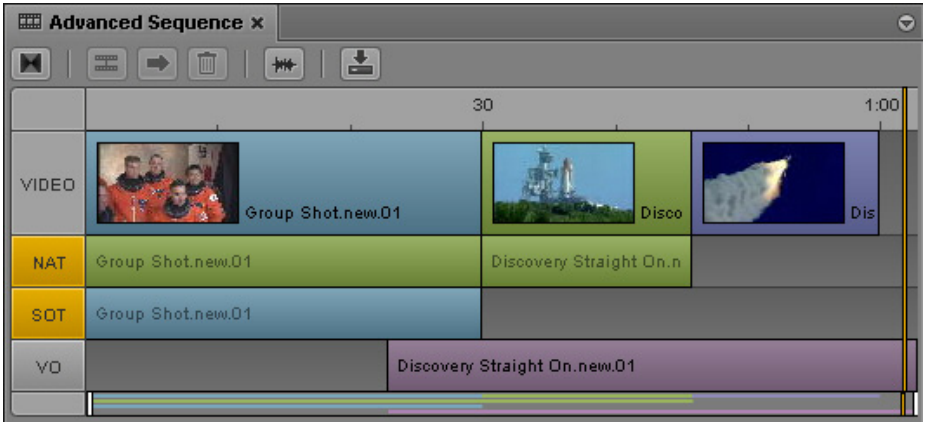
Das Monitoring aller Quellaudiospuren in den Clips, aus denen eine Sequenz zusammengesetzt ist, erfolgt über eine einzelne Pegelanzeige. Sie können festlegen, für welche Kanäle das Monitoring durchgeführt werden soll. Siehe „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 155.

- Eine *erweiterte Sequenz* verfügt über eine Timeline mit einer Videospur. Standardmäßig verfügt sie über drei Audiospuren namens NAT (Natural Sound), SOT (Sound on Tape) und VO (Voiceover) zur Verwendung in iNEWS-Storys. Sie können eine Sequenz erstellen, die mit einer iNEWS-Story assoziiert ist, oder eine unabhängige Sequenz erstellen und bearbeiten.

  Die Beziehungen zwischen den Segmenten wird in der Timeline durch verschiedene Farben für Segmente dargestellt:

  – Video ohne assoziiertes Audio: dunkelblau
  – Video mit assoziiertem NAT oder nur NAT: grün
  – Video mit assoziiertem SOT, Video mit assoziiertem NAT oder SOT oder nur SOT: hellblau
  – VO: lila

  Die folgende Abbildung zeigt (von links nach rechts): Video mit NAT und SOT, VO, Video mit NAT sowie reines Video.



Die Bezeichnungen für die Audiospuren können von einem Interplay Central-Administrator geändert werden. Auch die Zuweisung der Audiospuren wird durch einen Administrator festgelegt. Sie können sie jedoch ändern. Informationen zum Umbenennen, Zuweisen und Konfigurieren von Audiospuren sowie zum Hinzufügen von Audioüberblendungen finden Sie unter „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 151.

Einer erweiterten Videosequenz können Videoüberblendungen hinzugefügt werden. Siehe „Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)“ auf Seite 114. Audioüberblendungen werden automatisch hinzugefügt. Siehe „Arbeiten mit Audiospuren

in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 151.

Wenn Sie im Fach-/Story-Bereich eine Sequenz erstellen, wird diese automatisch als erweiterte Sequenz erstellt.

Einfache Sequenzen können nicht in erweiterte umgewandelt werden und auch der umgekehrte Vorgang ist nicht möglich.

Ob Sie eine erweiterte Sequenz erstellen können, hängt von Ihrer Rolle und der dieser Rolle zugewiesenen Lizenz ab. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie von Ihrem Interplay Central-Administrator.

Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline

Der Sequenz-Bereich kann mit vertikaler oder horizontaler Timeline angezeigt werden. Sie können die Ausrichtung in Ihren Voreinstellungen speichern. Die Auswahl bleibt so lange gespeichert, bis Sie sie ändern oder Ihr Layout zurücksetzen.

Durch Auswählen von „Auto“ wird die Ausrichtung durch die Abmessungen des Timeline-Ausschnitts des Sequenz-Bereichs bestimmt.

- Ist die horizontale Seite kürzer als die vertikale, wird der Sequenz-Bereich mit einer horizontalen Timeline dargestellt.
- Ist die vertikale Seite kürzer als die horizontale, wird der Sequenz-Bereich mit einer vertikalen Timeline dargestellt.

So wählen Sie die Ausrichtung für die Timeline:

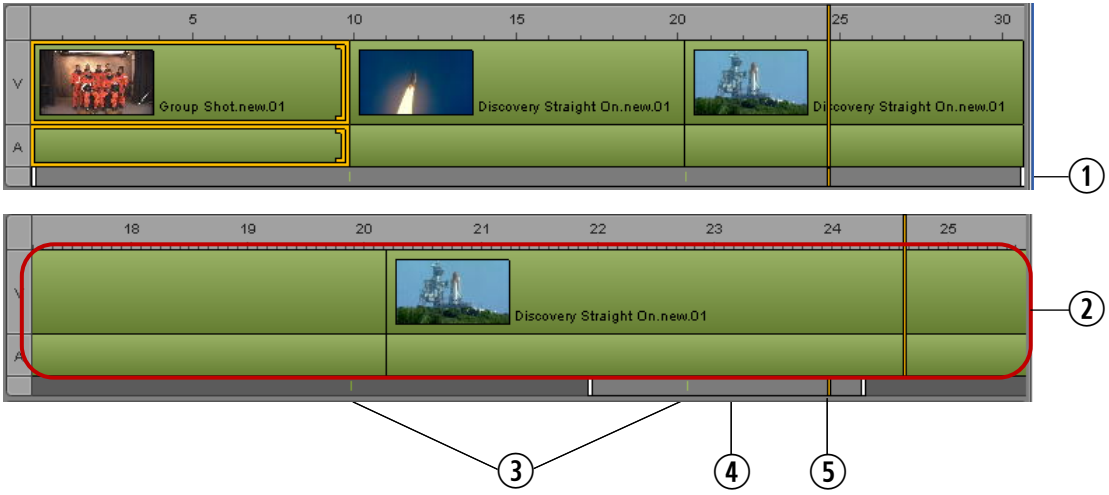
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Sequenz-Bereichs, wählen Sie „Ausrichtung“ und danach „Auto“, „Horizontal“ oder „Vertikal“.

Verwenden der Sequenz-Zoomleiste

Die Sequenz-Zoomleiste befindet sich unter der Sequenz-Timeline für horizontale Ausrichtung oder rechts von der Timeline für vertikale Ausrichtung. Sie dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Sequenz-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Sequenzen arbeiten können oder diese präzise bearbeiten können.

Die Sequenz-Zoomleiste ist ähnlich der Medien-Zoomleiste, die beiden Zoomleisten arbeiten jedoch voneinander unabhängig. Die Medien-Zoomleiste steht Loggern zur Verfügung, die keinen Zugriff auf den Sequenz-Bereich haben.

Die folgende Abbildung zeigt in der oberen Timeline eine einfache Sequenz, in der die Zoomleiste die gesamte Sequenz anzeigt. Auf der unteren Timeline sehen Sie eine Sequenz, bei der der mittlere Abschnitt vergrößert wurde.



1	Zoomleiste	**4**	Zoom-Schieberegler
2	Zoom-Region	**5**	Positionsanzeige
3	Bearbeitungsmarken		

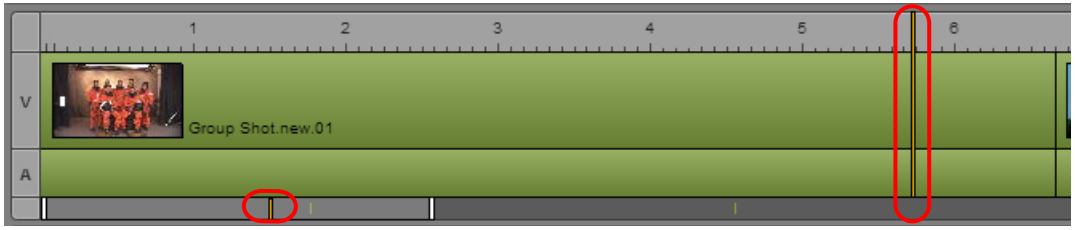
Der sichtbare Ausschnitt der Timeline wird als *Zoom-Region* bezeichnet und durch den *Zoom-Schieberegler* dargestellt. Sie können den Zoom-Schieberegler entlang der Zoomleiste ziehen, um eine andere Zoom-Region an einer beliebigen Stelle in der Sequenz anzuzeigen. Die Größe der Zoom-Region bleibt beim Ziehen des Schiebereglers unverändert.

Wenn im Sequenz-Bereich eine einfache Sequenz geladen wird, werden in der Zoomleiste für die Bearbeitungspunkte Marken angezeigt.

Die Zoomleiste verfügt über eine Positionsanzeige, deren Position der Positionsanzeige in der Sequenz- und der Medien-Timeline entspricht. Diese Positionsanzeige ist immer sichtbar. Das kann hilfreich sein, wenn Sie einen Abschnitt der Timeline vergrößert haben, der die Positionsanzeige der Timeline nicht enthält.

Positionsanzeige in der Zoomleiste, aber nicht in der Zoom-Region.

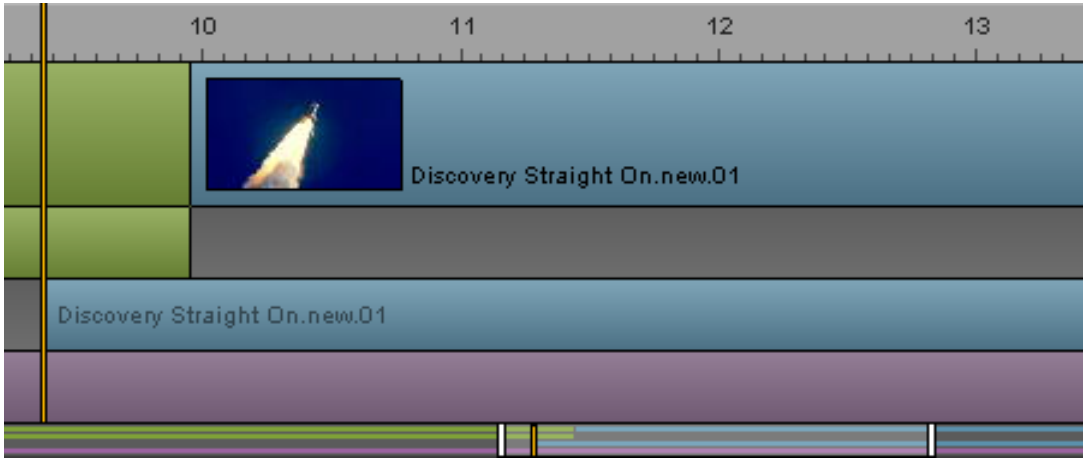
Durch Klicken auf die Positionsanzeige in der Zoomleiste wechseln Sie zu ihrem Gegenstück in der Timeline. Die Zoom-Region verschiebt sich und der Abschnitt der Timeline, der die Positionsanzeige enthält, wird vergrößert.



Positionsanzeige in der Zoomleiste und in der Zoom-Region.

Sie können an eine beliebige Stelle in der Zoomleiste klicken, um die Zoom-Region nach links oder rechts zu verschieben. Auf diese Weise können Sie durch die Sequenz blättern.

Wenn eine erweiterte Sequenz geladen ist, stellt die Zoomleiste die Sequenz als Abfolge farbiger Leisten dar. Diese Darstellung ist sozusagen eine Minikarte, die den Inhalt der Video- und der Audiospuren der Sequenz abbildet. Diese farbigen Leisten helfen Ihnen bei der Navigation durch die Sequenz.



Die Zoomleiste zeigt farbige Leisten an, die dem Inhalt auf den Spuren der Sequenz entspricht.

Sie haben folgende Möglichkeiten, einen Abschnitt der Sequenz-Timeline zu vergrößern oder zu verkleinern:

- Ziehen Sie an den Griffen des Schiebereglers. Der Mauszeiger wechselt zu einem Doppelpfeil, während Sie ihn über einen Schiebereglergriff bewegen und ihn auswählen.

Zoom-Schiebereglergriffe, rechter Griff ist ausgewählt.

Die Zoom-Region wird symmetrisch vergrößert bzw. verkleinert, sofern nicht ein Ende der Sequenz erreicht wird. Wenn Sie nur an einem Ende ziehen möchten, klicken und ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste.

- Drücken Sie im aktiven Sequenz-Bereich die Pfeiltaste nach unten, um die Ansicht um 50 % zu vergrößern, und die Pfeiltaste nach oben, um die Ansicht um 50 % zu verkleinern.

Anzeigen von Sequenzinformationen

Zu einer im Sequenz-Bereich geladenen Sequenz können Sie den Namen, das Format und andere Details anzeigen.

So zeigen Sie Sequenzinformationen an:

- Bewegen Sie den Mauszeiger über die Sequenz-Bereich-Registerkarte.

In der folgenden Tabelle werden die verfügbaren Informationen beschrieben.

Element	Beschreibung
Name	Assetname, der in der Interplay Production-Datenbank angezeigt wird
Format	30i NTSC
	25i PAL, 25p PAL
	720p/25, 720p/29,97, 720p/50, 720p/59,94
	1080i/59,94, 1080i/50
	1080p/25, 1080p/29,97
Seitenverhältnis	4:3
	16:9
Rasterauflösungen:	720x486
	720x592
	1280x720
	1920x1080

Erstellen einer Sequenz

Sie können eine Sequenz in Interplay Central erstellen und sie als Asset in der Interplay-Datenbank speichern. Sie können auch eine Sequenz erstellen und sie mit einer iNEWS-Story assoziieren. In diesem Fall wird die Sequenz als *Skriptsequenz* bezeichnet.

Beachten Sie Folgendes:

- Bevor Sie der Sequenz-Timeline Clips hinzufügen können, müssen Sie eine Sequenz erstellen und im Sequenz-Bereich laden.
- Es ist möglich, einige Sequenztypen, die in anderen Avid-Anwendungen erstellt wurden, zu öffnen und zu bearbeiten. Siehe „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ auf Seite 89.
- In Interplay Central erstellte Sequenzen können in Avid Symphony, Media Composer und NewsCutter geöffnet und bearbeitet werden. Einfache Sequenzen (Schnittlisten) können in Interplay Assist geöffnet und bearbeitet werden.
- Ob Sie eine erweiterte Sequenz erstellen können, hängt von Ihrer Rolle und der dieser Rolle zugewiesenen Lizenz ab. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie von Ihrem Interplay Central-Administrator.

Beim Erstellen von Sequenzen gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Erstellen Sie eine Sequenz in der Interplay Production-Datenbank, ohne sie im Sequenz-Bereich zu laden oder bei geschlossenem Sequenz-Bereich. Nutzen Sie diese Vorgehensweise zum Erstellen einer „Platzhalter“-Sequenz zur späteren Bearbeitung.
- Erstellen und bearbeiten Sie eine Sequenz im Sequenz-Bereich und speichern Sie sie. Nutzen Sie diese Vorgehensweise zum Erstellen einer Sequenz unabhängig von einer iNEWS-Story.
- Erstellen Sie eine mit einer iNEWS-Story assoziierte Sequenz, bearbeiten Sie sie im Sequenz-Bereich und speichern Sie sie.

So erstellen Sie eine neue Sequenz in der Interplay Production-Datenbank:

1. Navigieren Sie auf der Assets-Registerkarte in den Ordner, in dem Sie die Sequenz erstellen möchten.

Durch Auswählen eines Ordners allein wird keine Sequenz in dem Ordner erstellt.

2. Wählen Sie auf der Assets-Bereich-Registerkarte „Einfache Sequenz erstellen“ oder „Erweiterte Sequenz erstellen“.

   Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird im Assets-Bereich eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ angezeigt und orange hervorgehoben. (Um sie zu sehen, müssen Sie gegebenenfalls nach unten scrollen.) Falls bereits eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ vorhanden ist, wird an den Sequenznamen „01“ angehängt und die Ziffer wird für jede neue Sequenz um eins erhöht (Neue.Sequenz.02 und so weiter).

Der Sequenzname erscheint so lange grau und kursiv, bis der Sequenz Online-Medien hinzugefügt werden und die Sequenz gespeichert wird.

Sie können diese Vorgehensweise zum Erstellen einer „Platzhalter“-Sequenz zur späteren Bearbeitung nutzen.

3. Zum Umbenennen der Sequenz im Assets-Bereich haben Sie die folgenden Möglichkeiten:
   - Wählen Sie die Sequenz aus, klicken Sie auf ihren Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie die Sequenz aus und drücken Sie F2 (Windows) bzw. die Eingabetaste (Mac).

   Später können Sie die Sequenz bearbeiten, indem Sie den Sequenz-Bereich öffnen und auf die Sequenz doppelklicken.

So erstellen, bearbeiten und speichern Sie eine Sequenz:

1. Wählen Sie „Bereiche > Sequenz“, um den Sequenz-Bereich zu öffnen.
2. Navigieren Sie auf der Assets-Registerkarte in den Ordner, in dem Sie die Sequenz erstellen möchten.

Durch Auswählen eines Ordners allein wird keine Sequenz in dem Ordner erstellt.

3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Assets-Bereichs und wählen Sie „Einfache Sequenz erstellen“ oder „Erweiterte Sequenz erstellen“.

   Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird im Assets-Bereich eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ angezeigt und orange hervorgehoben. (Um sie zu sehen, müssen Sie gegebenenfalls nach unten scrollen.) Falls bereits eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ vorhanden ist, wird an den Sequenznamen „01“ angehängt und die Ziffer wird für jede neue Sequenz um eins erhöht (Neue.Sequenz.02 und so weiter).

   Der Sequenzname erscheint so lange grau und kursiv, bis der Sequenz Online-Medien hinzugefügt werden und die Sequenz gespeichert wird.

4. Zum Umbenennen der Sequenz im Assets-Bereich haben Sie die folgenden Möglichkeiten:
   - Wählen Sie die Sequenz aus, klicken Sie auf ihren Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie die Sequenz aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.
5. Bearbeiten Sie die Sequenz.

   Siehe „Bearbeiten einer Sequenz“ auf Seite 92.
6. Speichern Sie die Sequenz, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
   - Klicken Sie in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Speichern-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz speichern“.

- Wenn sich der Bearbeitungsfokus auf dem Sequenz-Bereich befindet, drücken Sie Strg+S (Windows) bzw. Befehl+S (Mac).

Damit der grau und kursiv dargestellte Sequenzname in der Standardschriftart angezeigt wird, müssen Sie im Assets-Bereich auf die Aktualisieren-Schaltfläche klicken.

So erstellen Sie eine mit einer Story assoziierte Sequenz und bearbeiten und speichern sie:

1. Öffnen Sie im Fach-/Story-Bereich eine Story.
2. Öffnen Sie den Sequenz-Bereich.
3. Klicken Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche.

Beim Namen der Sequenz im Sequenz-Bereich und im Medien-Bereich wird der Name der geöffneten Story angezeigt.

Durch Klicken auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche wird, falls er geschlossen ist, der Medien-Bereich automatisch geöffnet.

Falls Sie den Namen der Story später ändern und auch den Namen der Sequenz ändern möchten, müssen Sie die Sequenz im Assets-Bereich umbenennen. Um im Assets-Bereich schnell auf die Sequenz zugreifen zu können, sollten Sie sich vergewissern, dass die Sequenz im Medien-Bereich geladen ist. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

4. Bearbeiten Sie die Sequenz.

   Siehe „Bearbeiten einer Sequenz“ auf Seite 92.

   Wenn Sie der Sequenz den ersten Clip hinzufügen, wird eine Meldung eingeblendet, die Sie darüber informiert, dass eine neue Sequenz erstellt wird. Die Interplay Central-Anwendung aktiviert eine iNEWS-Bearbeitungssperre, erstellt und speichert die Sequenz am Skriptsequenz-Speicherort und speichert die Sequenz-ID gemeinsam mit der Story.

Der Speicherort für Skriptsequenzen wird vom Interplay Central-Administrator in den Interplay Central-Systemeinstellungen im „Interplay Production“-Abschnitt festgelegt.

5. Speichern Sie die Sequenz, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
   - Klicken Sie in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Speichern-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz speichern“.
   - Wenn sich der Bearbeitungsfokus auf dem Sequenz-Bereich befindet, drücken Sie Strg+S (Windows) bzw. Befehl+S (Mac).

Die Sequenz wird am Skriptsequenz-Speicherort gespeichert.

Um die Sequenz im Assets-Bereich sehen zu können, müssen Sie gegebenenfalls auf die Aktualisieren-Schaltfläche klicken.

Regeln für das Erstellen einer Skriptsequenz

Beachten Sie die folgenden Regeln, wenn Sie eine Sequenz erstellen, die Sie mit einer Story assoziieren möchten (diese wird als *Skriptsequenz* bezeichnet):

- Wenn Sie eine neue Sequenz erstellen, die Sie mit einer Story assoziieren möchten, öffnen Sie zuerst den Sequenz-Bereich und klicken Sie anschließend auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche, um die Sequenz mit der Story zu assoziieren.

(ICAJ-2535) Wenn eine Story keine assoziierte Sequenz enthält und der Sequenz-Bereich nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche, um den Sequenz-Bereich zu öffnen. Der Bereich trägt die Bezeichnung „Sequenz“. Zum Erstellen einer Sequenz, die mit einer Story assoziiert ist, klicken Sie erneut auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche. Der Sequenz-Bereich ist mit dem Titel der Story benannt.

- Sie können keine Sequenz für eine Story erstellen, wenn die Story keinen Titel (Slug) trägt.
- Wenn die „Sequenz automatisch laden“-Option aktiviert ist, können Sie eine Sequenz erstellen, indem Sie den Sequenz-Bereich öffnen und auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche klicken oder zu einer Story navigieren, die bereits einen Titel trägt.
- Wenn die „Sequenz automatisch laden“-Option deaktiviert ist, müssen Sie eine Sequenz erstellen, indem Sie den Sequenz-Bereich öffnen und auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche klicken.
- Die Sequenz wird erst in der Interplay Production-Datenbank erstellt, wenn Sie den ersten Clip in den Sequenz-Bereich ziehen.
- Sie können erst dann eine Sequenz an ein Playback-Gerät senden, wenn eine Video-ID vorhanden ist.

Mit Storys assoziierte Sequenzen in Instinct und NewsCutter

Interplay Central unterstützt das Anzeigen und Bearbeiten von Sequenzen, die mit einer Story in Avid Instinct assoziiert wurden. In Interplay Central bearbeitete Sequenzen können nach ihrer Bearbeitung nicht in Avid Instinct angezeigt werden.

Interplay Central unterstützt nicht das Anzeigen und Bearbeiten von Sequenzen, die mit einer Story im Nachrichtenredaktions-Tool NewsCutter assoziiert sind. Die Sequenz wird als Produktions-Cue angezeigt, aber nicht im Sequenz-Bereich geöffnet. Sie können die Sequenz aus der Interplay Production-Datenbank im Assets-Bereich öffnen und nach den gleichen Regeln bearbeiten wie andere in Avid-Editing-Anwendungen erstellte Sequenzen (siehe „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ auf Seite 89).

Nur-Audio- und Nur-Video-Sequenzen

Sie können eine erweiterte reine Videosequenz (Videospur ohne Audio) oder eine erweiterte reine Audiosequenz (Voiceover-Spur ohne Video) erstellen und bearbeiten. Für reine Video- oder Audiosequenzen gibt es jedoch kein Unterstützung von „Senden an Playback“ und anderen Workflows. Der Vorgang schlägt fehl und folgende Fehlermeldung wird angezeigt: „Remote STP process failed: Audio resolution selected but not found (in "wait mixdown" phase)“

Fügen Sie der Sequenz eine leere Audiospur oder Videospur hinzu, um die Sequenz an ein Playback-Gerät zu senden.

Speichern einer Sequenz

Wenn Sie mit einer Sequenz arbeiten, die mit keiner Story assoziiert ist, wird die Sequenz an dem Ort gespeichert, den Sie beim Erstellen der Sequenz im Assets-Bereich ausgewählt haben. Um eine andere Version der Sequenz mit einem anderen Namen oder an einem anderen Ort zu speichern, benutzen Sie die „Speichern unter“-Funktion. Siehe „Speichern einer Version einer Sequenz“ auf Seite 87.

Wenn Sie mit einer Sequenz arbeiten, die mit einer Story assoziiert ist, müssen Sie die Story und die Sequenz separat speichern. Der Speicherort für Skriptsequenzen wird vom Interplay Central-Administrator in den Interplay Central-Systemeinstellungen im „Interplay Production“-Abschnitt festgelegt. Der Standardpfad lautet Projects/iNEWSsequences/*Datum*.

Beim Speichern einer Sequenz werden auch die Marken in der Sequenz automatisch gespeichert.

Sie können eine Sequenz im Assets-Bereich mit Hilfe der Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Befehle verschieben oder kopieren.

Zum Speichern einer Sequenz haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Speichern-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz speichern“.
- Wenn sich der Bearbeitungsfokus auf dem Sequenz-Bereich befindet, drücken Sie Strg+S (Windows) bzw. Befehl+S (Mac).

Wenn Sie versuchen, eine geänderte, nicht gespeicherte Sequenz zu schließen, wird das „Änderungen speichern“-Dialogfeld eingeblendet und Sie werden gefragt, ob Sie Ihre Änderungen speichern möchten.

Speichern einer Version einer Sequenz

Mithilfe der „Speichern unter“-Funktion erstellen und speichern Sie eine Sequenzversion mit einem unterschiedlichen Namen. Sie können die Sequenz auch an einem anderen Ort speichern. Die neue Sequenz wird in der Interplay Production-Datenbank als Duplikat behandelt und kann unabhängig vom Original bearbeitet werden.

Sie können eine Sequenz im Assets-Bereich mit Hilfe der Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Befehle verschieben oder kopieren.

So speichern Sie eine Version einer Sequenz:

1. Klicken Sie im Sequenz-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Speichern unter“.

   Das „Interplay-Ordner auswählen“-Dialogfeld wird geöffnet.

2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Sequenz speichern möchten.
3. Benennen Sie die Sequenz um.

   Wenn die Sequenz den gleichen Namen wie eine Sequenz im ausgewählten Ordner hat, ist die Speichern-Schaltfläche ausgegraut. Sie müssen die Sequenz umbenennen oder sie in einem anderen Ordner speichern.

4. Klicken Sie auf „Speichern“.

   Die Sequenz wird unter dem neuen Namen gespeichert. Dieser Name ist mit der geöffneten Sequenz assoziiert, die unter dem neuen Namen gespeichert wird, wenn Sie sie das nächste Mal speichern.

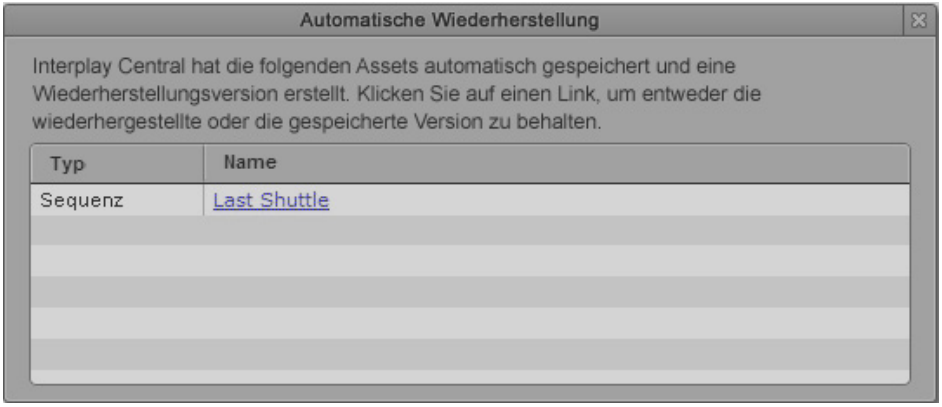
   Um eine Sequenz mit dem ursprünglichen Namen zu bearbeiten und zu speichern, müssen Sie die Originalsequenz öffnen und mit ihrem Originalnamen speichern. Sie können die „Speichern unter“-Funktion nicht zum Überschreiben einer bereits gespeicherten Sequenz verwenden.

Wiederherstellen automatisch gespeicherter Sequenzen

Wenn Sie in Interplay Central arbeiten, werden Sequenzen und Storys automatisch alle 60 Sekunden in Ihrem lokalen Windows- oder Mac-System gespeichert. Diese Funktion ist hilfreich, wenn die Verbindung abbricht oder ein Service-Fehler auftritt, oder wenn Sie eine Browser-Session schließen, ohne Ihre Arbeit zu speichern. Diese Funktion ist auch nützlich, wenn Ihr Administrator ein automatisches Session-Timeout festlegt.

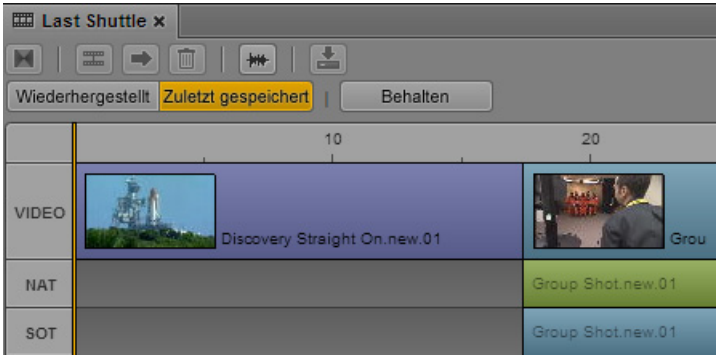
Sie können Ihre ungespeicherten Änderungen in Interplay Central auf verschiedene Arten wiederherstellen.

- Wenn die Verbindung abbricht oder ein Fehler auftritt und Sie angemeldet bleiben, werden die Editierfunktionen im Sequenz-Bereich deaktiviert und das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung wird angezeigt, wie nachfolgend beschrieben.
- Wenn Sie sich nach einem Verbindungsabbruch oder Fehler erneut anmelden müssen, wird das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung angezeigt, in dem Assets mit ungespeicherten Änderungen aufgeführt sind.


Automatische Wiederherstellung
Interplay Central hat die folgenden Assets automatisch gespeichert und eine Wiederherstellungsversion erstellt. Klicken Sie auf einen Link, um entweder die wiederhergestellte oder die gespeicherte Version zu behalten.
Typ
Name
Sequenz
Last Shuttle

Klicken Sie auf den Assetnamen, um die zuletzt gespeicherte Version zu öffnen. Handelt es sich bei dem Asset um eine Sequenz, werden im Sequenz-Bereich drei zusätzliche Schaltflächen angezeigt:

- Wiederhergestellt: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Wiederherstellungsdatei (aus dem lokalen System) zu öffnen.
- Zuletzt gespeichert: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die zuletzt gespeicherte Datei (aus der Interplay-Datenbank) zu öffnen.
- Behalten: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die angezeigte Version zu speichern und die andere zu löschen.



Sie können zwischen den Versionen umschalten, um sie zu vergleichen und auf „Behalten“ klicken, wenn Sie sich für eine entschieden haben.

- Wenn Sie das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung schließen, ohne ein Asset auszuwählen, können Sie „Automatisch wiederhergestellte Assets“ aus dem Sequenz-Bereichsmenü auswählen, um das Dialogfeld anzuzeigen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn automatisch wiederhergestellte Assets vorhanden sind.

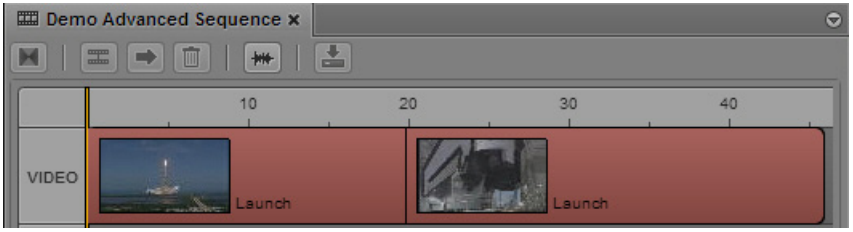
Die Funktion ist ähnlich für Storys und Sequenzen. Nähere Informationen zur automatischen Speicherung von Storys finden Sie unter „Wiederherstellen automatisch gespeicherter Storys“ auf Seite 71.

Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich

Interplay Central erlaubt das Öffnen und Bearbeiten von Sequenzen, die Sie in Interplay Central, Avid-Editing-Anwendungen, Interplay Assist und Avid Instinct erstellt haben.

Welche Sequenzen Sie wiedergeben und bearbeiten können, ist durch den Sequenztyp beschränkt. Einige Regeln zu Bearbeitung und Wiedergabe sind:

- Wenn die Sequenz nur Schnitte enthält (beispielsweise eine Schnittliste), wird sie im Medien-Bereich zur Wiedergabe geöffnet und kann im Sequenz-Bereich bearbeitet werden. Sie können in einer nur aus Schnitten bestehenden Sequenz die Kameraperspektive und die Audio-Zuordnung für Gruppenclips auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Gruppenclips“ auf Seite 160.
- Wenn die Sequenz Effekte enthält, die vom Playback Service unterstützt werden (etwa Video- oder Audioüberblendungen), die jedoch nicht in Interplay Central erstellt wurde, wird sie zur Wiedergabe im Medien-Bereich geöffnet. Die Sequenz wird auch im Sequenz-Bereich geöffnet, kann aber nicht bearbeitet werden. Die Videospur wird dunkelrot dargestellt, um sie als nicht editierbar zu kennzeichnen.



- Wenn die Sequenz nicht gerenderte Effekte enthält, die der Player nicht unterstützt, wird im Player eine Fehlermeldung angezeigt. Die im Sequenz-Bereich geöffnete Sequenz ist nicht editierbar.
- Wurden alle Effekte gerendert, wird die Sequenz im Medien-Bereich zur Wiedergabe geöffnet. Die im Sequenz-Bereich geöffnete Sequenz ist nicht editierbar.
- Aus einer nicht editierbaren Sequenz können keine Subclips erstellt werden.
- Sie können einer nicht editierbaren Sequenz Marken hinzufügen, Markentext bearbeiten und die Marken zusammen mit der Sequenz abspeichern, sofern Sie über die entsprechenden Berechtigungen verfügen. Siehe „Funktionsweise von Marken und Beschränkungen“ auf Seite 190.
- Wenn Sie eine Sequenz aus einer Interplay Production-Datenbank öffnen, jedoch nicht über eine Rolle mit Lese- bzw. Schreibberechtigung verfügen, wird die Sequenz schreibgeschützt geöffnet. Sie können die Sequenz wiedergeben, aber nicht bearbeiten oder speichern.
- Weitere Informationen zur Wiedergabe von Sequenzen finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 130.

So öffnen Sie eine vorhandene Sequenz im Sequenz-Bereich:

- Doppelklicken Sie entweder im Assets-Bereich, im Suchfenster-Bereich oder im Schnellsuche-Bereich auf eine Sequenz.

  Die Sequenz wird im Medien-Bereich und in der Timeline des Sequenz-Bereichs geladen. Im Sequenz-Bereich wird die Sequenz automatisch als einfache oder erweiterte Sequenz geladen.

Option zum Bearbeiten einer Kopie einer Sequenz

Wenn eine in Interplay Central erstellte erweiterte Sequenz in einer anderen Anwendung, beispielsweise Media Composer, bearbeitet und dann bei Interplay eingecheckt wird, können Sie die Sequenz nicht in Interplay Central bearbeiten.

Beim Öffnen der Sequenz wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie eine Kopie der Originalsequenz bearbeiten möchten.

- Falls Sie auf „Nein“ klicken, wird die Sequenz im schreibgeschützten Modus geöffnet. Je nach Komplexität der Sequenz können Sie sie möglicherweise in Interplay Central wiedergeben.
- Wenn Sie auf „Ja“ klicken, wird eine bearbeitbare Version der Sequenz (namens *Sequenz_Name*.copy) geöffnet, die nicht die extern vorgenommenen Änderungen enthält. Diese Version wird erst gespeichert, wenn Sie sie bearbeiten.

Das Dialogfeld wird auch angezeigt, wenn Sie eine in Interplay Central erstellte erweiterte Sequenz öffnen, die in Interplay Access dupliziert wurde.

Diese Option ist nur für erweiterte Sequenzen verfügbar. Eine in Interplay Central erstellte einfache Sequenz, die in einer anderen Anwendung bearbeitet wurde, kann in Interplay Central geöffnet und bearbeitet werden, wenn sie nur Schnitte enthält. Andernfalls ist sie nicht bearbeitbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ auf Seite 89.

Öffnen einer mit einer Story assoziierten Sequenz

Wenn Sie eine Sequenz im Fach-/Story-Bereich über die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche öffnen, wird sie als Skriptsequenz mit der geöffneten Story assoziiert (siehe „Erstellen einer Sequenz“ auf Seite 82).

Sie können eine Benutzereinstellung aktivieren, damit eine Skriptsequenz automatisch geöffnet wird, wenn Sie die assoziierte Story öffnen.

So öffnen Sie eine Skriptsequenz automatisch mit einer Sequenz:

1. Wählen Sie „Home > Einstellungen“.
2. Wählen Sie „iNEWS“.
3. Wählen Sie „Sequenz automatisch laden“.
4. Klicken Sie auf „Anwenden“.

So öffnen Sie eine Skriptsequenz manuell:

1. Öffnen Sie im Fach-/Story-Bereich eine Story.
2. Öffnen Sie den Sequenz-Bereich.
3. Klicken Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche.

Die assoziierte Sequenz wird im Sequenz-Bereich und im Medien-Bereich geöffnet.

Sie können die Assoziation einer Sequenz mit einer Story nicht aufheben. Sie können die Sequenz jedoch überarbeiten und umbenennen.

Bearbeiten einer Sequenz

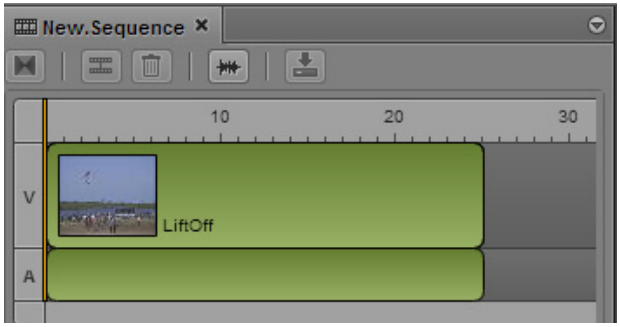
Es stehen zwei Sequenztypen zum Bearbeiten zur Verfügung: einfache und erweiterte Sequenzen (siehe „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 76). In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit einfachen und erweiterten Sequenzen beschrieben:

- „Insert-Schnitt in einer einfachen Sequenz“ auf Seite 92
- „Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 93
- „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 95
- „Aktivieren einer Audiospur“ auf Seite 99
- „Hinzufügen von Medien aus einer gespeicherten Sequenz zu einer Sequenz“ auf Seite 100
- „Rückgängigmachen und Wiederherstellen einer Aktion im Sequenz-Bereich“ auf Seite 101
- „Verschieben oder Löschen von Segmenten in der Timeline“ auf Seite 101
- „Hinzufügen und entfernen von Audiosegmenten“ auf Seite 102
- „Erstellen eines Audiosegments nur mit NAT oder SOT“ auf Seite 103
- „Ausrichten in der Timeline“ auf Seite 105
- „Trimmen von Segmenten in der Timeline“ auf Seite 106
- „Verwenden von L-Schnitten in der Timeline“ auf Seite 110
- „Teilen von Segmenten“ auf Seite 112
- „Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz“ auf Seite 114
- „Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)“ auf Seite 114
- „Aktivieren von Audio-Scrubbing“ auf Seite 116

In einem Clip enthaltene Zusatzdaten bleiben beim Bearbeiten des Clips in einer Sequenz erhalten.

Insert-Schnitt in einer einfachen Sequenz

Die Timeline einer einfachen Sequenz verfügt über zwei Spuren: Video (V) und Audio (A). Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, wird bei der einfachen Sequenz für Video und Audio die Farbe Grün verwendet.

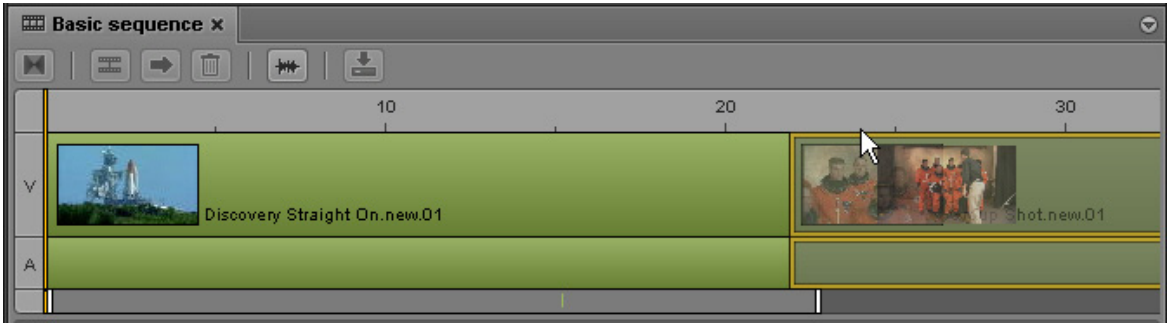


Weitere Informationen zu einfachen und erweiterten Sequenzen finden Sie unter „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 76 und „Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline“ auf Seite 78.

Das Videoformat wird durch den ersten Clip, den Sie einer Sequenz hinzufügen, bestimmt. Weitere Clips müssen dasselbe Videoformat besitzen wie der erste Clip.

So fügen Sie ein Asset in die Timeline einer einfachen Sequenz ein:

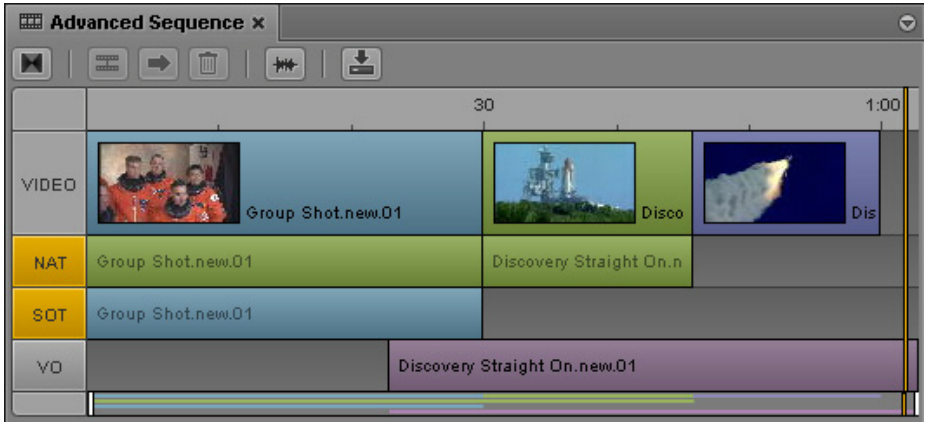
1. Klicken Sie im Medien-Bereich im Media Viewer auf ein Video- oder Audioasset.
2. Ziehen Sie das Asset aus dem Media Viewer auf die Timeline, bis sich Ihr Mauszeiger über der V- oder A-Spur befindet, siehe folgende Abbildung.



Während Sie das Segment an die gewünschte Stelle ziehen, ist die V- bzw. A-Spur orange hervorgehoben. Dadurch können Sie erkennen, wo das Asset beim Loslassen der Maustaste eingefügt wird.

Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz

Die Standard-Timeline einer erweiterten Sequenz verfügt über vier Spuren: Video, NAT (Natural Sound), SOT (Sound on Tape) und VO (Voiceover).



Informationen zu Farben in der Timeline und andere Sequenz-Informationen finden Sie unter „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 76 und „Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline“ auf Seite 78.

Beim Bearbeiten einer erweiterten Sequenz können Sie einen Clip aus dem Medien-Viewer in die Sequenz-Timeline ziehen, entweder als Insert- oder als Überschreiben-Schnitt (siehe „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 95).

Wenn Sie einen Clip in die Timeline ziehen, wird eine dünne Führungslinie in der Videospur angezeigt. Wenn Sie die Maustaste über der Führungslinie loslassen, wird ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt. Wenn Sie die Maustaste unterhalb der Führungslinie loslassen, führen Sie einen Insert-Schnitt aus, siehe nachfolgende Abbildung.

Im Beispiel in diesem Abschnitt wird eine horizontale Timeline benutzt. Falls Sie eine Sequenz in einer vertikalen Timeline bearbeiten, ist die Führungslinie vertikal und die Schnittart wird durch Ziehen nach links bzw. rechts von der Führungslinie bestimmt.

Das Videoformat wird durch den ersten Clip, den Sie einer Sequenz hinzufügen, bestimmt. Weitere Clips müssen dasselbe Videoformat besitzen wie der erste Clip.

So führen Sie einen Insert-Schnitt per Drag & Drop aus:

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie einfügen, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Asset ist.

2. (Optional) Klicken Sie auf die Anzeige für die Audiospuren, auf denen Sie Audiomaterial einfügen möchten. Sie können NAT oder SOT (oder beide) oder VO aktivieren. Ein VO-Schnitt enthält kein Video.

   Falls Sie keine Audiospur aktiviert haben, können Sie NAT oder SOT einfügen, indem Sie einen Clip auf eine der Spuren ziehen.

Weiterhin können Sie ein Voiceover direkt in die Timeline aufnehmen. Siehe „Aufnehmen eines Voiceover“ auf Seite 157.

3. Ziehen Sie den Clip aus dem Medien-Viewer an eine Position auf der Video- oder Audiospur. Vergewissern Sie sich, dass sich der Mauszeiger unterhalb der Führungslinie befindet.

   Auf der Timeline wird angezeigt, wo der Schnitt eingefügt wird und wie er sich auf die anderen Clips in der Timeline auswirkt.

4. Lassen Sie die Maustaste los.

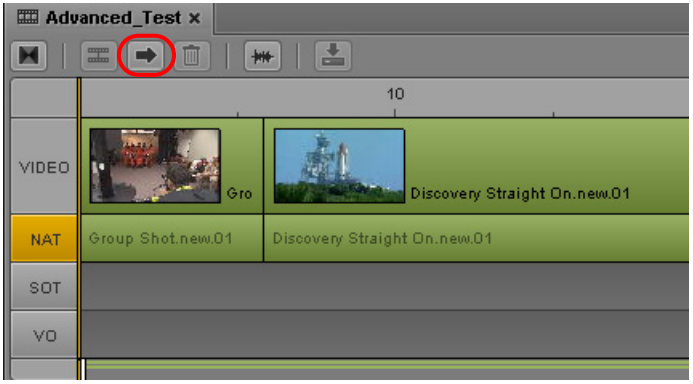
   Das ausgewählte Material wird in die Timeline eingefügt.

Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz

Beim Bearbeiten einer erweiterten Sequenz können Sie die Überschreiben-Funktion benutzen, um einen Abschnitt einer Sequenz durch einen im Asset-Modus geladenen Clip zu ersetzen. Beim Überschreiben-Schnitt haben Sie zwei Optionen:

- Klicken Sie auf die Überschreiben-Schaltfläche oder drücken Sie die B-Taste. Bei dieser Methode gibt es mehrere Möglichkeiten:
  - Sie benutzen die Positionsanzeige als Startmarke für den Überschreibvorgang.
  - Sie führen den Überschreiben-Schnitt ausgehend vom Asset-Modus oder vom Ausgabe-Modus aus.

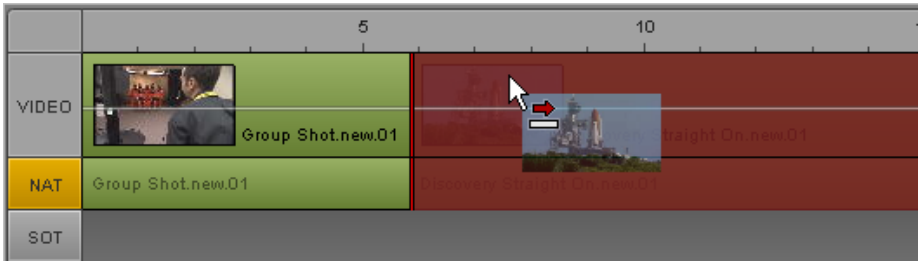
  In der folgenden Abbildung ist die Überschreiben-Schaltfläche durch einen Kreis gekennzeichnet. Die NAT-Spur ist aktiviert, sodass das Audio im Quellclip das Audio auf der NAT-Spur überschreibt.



- Ziehen Sie einen Clip vom Medien-Viewer und legen Sie ihn auf der Sequenz-Timeline ab. Mit dieser Methode können Sie eine Sequenz schneller zusammenstellen, sie bietet aber weniger Optionen.
  - Das Überschreiben ist nur ab dem Beginn des Videosegments möglich.
  - Drag & Drop ist nur möglich, wenn sich der Medien-Bereich im Asset-Modus befindet.

  In der folgenden Abbildung sehen Sie, wie ein Überschreiben-Schnitt (nur Video) aussieht, wenn Sie einen Clip in die Timeline ziehen. Es wird eine dünne Führungslinie durch die Videospur angezeigt. Wenn Sie die Maustaste über der Führungslinie loslassen, wird ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt. Dies wird durch den roten Pfeil und ein rotes Overlay angedeutet.

  Die folgende Abbildung stellt einen Überschreiben-Schnitt für Video und NAT dar, wenn Sie einen Clip in die Timeline ziehen. Die NAT-Anzeige ist aktiviert.



Im Beispiel in diesem Abschnitt wird eine horizontale Timeline benutzt. Falls Sie eine Sequenz in einer vertikalen Timeline bearbeiten, ist die Führungslinie vertikal und die Schnittart wird durch Ziehen nach links bzw. rechts von der Führungslinie bestimmt.

Wenn mit dem Video sowohl NAT- als auch SOT-Segmente assoziiert sind, können Sie beide Spuren aktivieren, damit das Videosegment und beide Audiosegmente überschrieben werden. Sie können die VO-Spur aktivieren, aber es wird nur VO-Audio überschrieben.

Segmente nur mit NAT oder SOT können nicht überschrieben werden.

Wenn Sie die Maustaste unterhalb der Führungslinie loslassen, führen Sie einen Insert-Schnitt aus. Dies wird durch den gelben Pfeil und ein gelbes Overlay angedeutet.

Weitere Informationen finden Sie unter „Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 93.

Beachten Sie Folgendes:

- Überschreiben-Schnitte können nur in erweiterten Sequenzen ausgeführt werden.
- Wenn Sie beim Drag & Drop Ihren Clip in der Timeline ablegen, bevor die Führungslinie eingeblendet wird (dauert ca. eine halbe Sekunde), wird statt des Insert-Schnitts ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt.

Die Überschreiben-Schaltfläche ist deaktiviert (grau), wenn im Sequenz-Bereich eine einfache Sequenz geladen ist.

Zum Durchführen eines Überschreiben-Schnitts benutzen Sie die Überschreiben-Schaltfläche oder die Taste „B“:

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie überschreiben, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Clip ist.

   Bei dieser Methode kann sich der Medien-Bereich entweder im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus befinden.

2. Bewegen Sie in der Sequenz-Timeline die Positionsanzeige an die Stelle, an der Sie das Überschreiben beginnen möchten.

3. (Optional) Klicken Sie auf den Spur-Selektor für die Audiospuren, auf denen Sie Audiomaterial einfügen möchten. Wenn Sie keine Audiospur aktivieren, wird nur Video überschrieben.

Die Videospur ist immer aktiviert. Sie können reines Video, nicht aber reines Audio überschreiben.

4. Klicken Sie auf die Überschreiben-Schaltfläche oder drücken Sie die B-Taste.

   Das ausgewählte Material überschreibt das Material in der Timeline.

So führen Sie einen Überschreiben-Schnitt per Drag & Drop aus:

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie überschreiben, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Asset ist.

   Bei dieser Methode muss sich der Medien-Bereich im Asset-Modus befinden.

2. (Optional) Klicken Sie auf den Spur-Selektor für die Audiospuren, auf denen Sie Audiomaterial einfügen möchten. Wenn Sie keine Audiospur aktivieren, wird nur Video überschrieben.

Die Videospur ist immer aktiviert. Sie können reines Video, nicht aber reines Audio überschreiben.

3. Ziehen Sie den Clip aus dem Medien-Viewer an eine Position auf der Videospur der Sequenz-Timeline. Vergewissern Sie sich, dass sich der Mauszeiger oberhalb der Führungslinie in der Spurmitte befindet.

   Auf der Timeline wird angezeigt, wo überschrieben wird.

Lassen Sie die Maustaste nicht los, bevor die Führungslinie eingeblendet wird (dauert ca. eine halbe Sekunde), damit Sie nicht statt des Insert-Schnitts einen Überschreiben-Schnitt ausführen.

4. Lassen Sie die Maustaste los.

   Das ausgewählte Material überschreibt das Material in der Timeline.

– Falls das ausgewählte Material kürzer ist als das zu überschreibende Segment und Sie nur Video überschreiben, bleibt das Audiomaterial des überschriebenen Segments in Form eines L-Schnitts erhalten. In den folgenden Abbildungen sind ein Editing-Vorgang sowie das Ergebnis dargestellt.

– Falls das ausgewählte Material gleich lang oder länger ist als das zu überschreibende Segment und Sie nur Video überschreiben, bleibt das Audiomaterial des überschriebenen Segments in der Sequenz erhalten. Das Audio ist nicht mit Video in der Timeline assoziiert. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen eines Audiosegments nur mit NAT oder SOT“ auf Seite 103.

Aktivieren einer Audiospur

Bei der Bearbeitung einer erweiterten Sequenz können Sie Audiospuren der folgenden Kombinationen aktivieren:

- NAT-Spur
- SOT-Spur
- NAT- und SOT-Spuren
- VO-Spur

Durch das Aktivieren einer Audiospur stehen Optionen für die folgenden Vorgänge zur Verfügung:

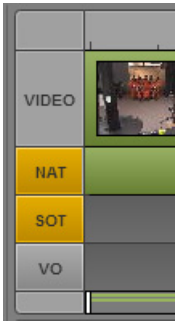
- Teilen eines Segments – Siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 112.
- Überschreiben-Schnitt – Siehe „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 95.
- Insert-Schnitt – Siehe „Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 93.

Informationen zu diesen Vorgängen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten.

So aktivieren oder deaktivieren Sie eine Audiospur:

- Klicken Sie in einer erweiterten Sequenz auf die Spuranzeige-Schaltfläche.

  Wenn aktiv, ist die Spuranzeige orange. Die folgende Abbildung zeigt die aktiven NAT- und SOT-Spuren.



Hinzufügen von Medien aus einer gespeicherten Sequenz zu einer Sequenz

Sie können eine Sequenz aus einer Interplay Production-Datenbank im Medien-Bereich im Asset-Modus laden, können jedoch keine Start- und Endmarken setzen und die ausgewählten Medien nicht in eine Sequenz einfügen. Sie haben jedoch die Möglichkeit, mit Hilfe der Match Frame-Funktion den Quellclip für ein bestimmtes Einzelbild zu öffnen und dann Medien im Quellclip auszuwählen.

So fügen Sie Medien aus einer gespeicherten Sequenz zu einer Sequenz hinzu:

1. Führen Sie im Assets-Bereich einen der folgenden Schritte durch:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.
   - Wählen Sie eine Sequenz aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.

   Die Sequenz wird im Medien-Bereich im Asset-Modus geöffnet.
2. Navigieren Sie im Material, das Sie der Sequenz hinzufügen möchten, zu einem Bild.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame“.

   Der Master-Clip, der das Bild enthält, wird in den Medien-Bereich geladen, wobei das entsprechende Bild angezeigt wird. Die Start- und Endmarken sind so gesetzt, dass sie dem in der Sequenz benutzten Segment entsprechen.
4. Fügen Sie das gewünschte Material in Ihre Sequenz ein.

Rückgängigmachen und Wiederherstellen einer Aktion im Sequenz-Bereich

Sie können eine Aktion im Sequenz-Bereich rückgängig machen, beispielsweise einen Clip wiederherstellen, den Sie gelöscht haben. Sie können bis zu 100 Aktionen rückgängig machen oder wiederherstellen. Die Liste der Rückgängig-/Wiederherstellen-Vorgänge wird beim Abmelden von einer Session nicht gespeichert.

Wenn eine Aktion eine Marke betrifft, wird die Änderung auch im Marken-Bereich angezeigt. Beispiel: Wenn Sie einer Sequenz eine Marke hinzugefügt haben und die Marke dann durch Trimmen der Sequenz entfernen, wird die Marke aus der Liste im Marken-Bereich entfernt. Wenn Sie die Aktion rückgängig machen, wird die Marke sowohl in der Sequenz als auch im Marken-Bereich wiederhergestellt.

Zurzeit gibt es keine eigene Rückgängig-/Wiederherstellen-Funktion für den Marken-Bereich.

Um einen Vorgang rückgängig zu machen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie Strg + Z (Windows) bzw. Befehl + Z (Mac).
- Wählen Sie im Sequenz-Bereichsmenü „Rückgängig“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sequenz-Bereich und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Rückgängig“.

Um einen rückgängig gemachten Vorgang wiederherzustellen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie Strg + Y (Windows) bzw. Befehl + Y (Mac).
- Wählen Sie im Bereichsmenü für Sequenzen „Wiederholen“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sequenz-Bereich und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Wiederholen“.

Verschieben oder Löschen von Segmenten in der Timeline

Nachdem Sie Ihrer Sequenz Assets hinzugefügt haben, können Sie diese auf der Timeline neu anordnen. Ein Medienausschnitt, der auf einer Spur in einer Sequenz enthalten ist, wird als *Segment* bezeichnet.

Bei einer erweiterten Sequenz können Sie das Segment nach dem Hinzufügen zur Timeline nicht mehr auf eine andere Spur verschieben. Beispiel: Wenn Sie einen Clip per Drag & Drop als SOT auf einer Timeline einfügen, können Sie das Segment danach nicht in der Timeline auswählen und auf eine andere Audiospur verschieben. Wenn der Clip Audio auf einem Kanal besitzt, der nicht der Audiospur zugewiesen ist, auf der der Clip eingefügt wird, hören Sie das Audio bei der Wiedergabe der Sequenz nicht.

Wenn Sie die Spur, in die das Audio eingefügt wurde, ändern möchten, können Sie die „Match Frame“-Option (im Medien-Bereichsmenü) benutzen, um den Clip im Player neu zu laden. Löschen Sie dann das Segment aus der Timeline und wiederholen Sie den Einfügevorgang, indem Sie das Segment erneut aus dem Player in die Timeline ziehen.

So verschieben Sie ein Segment in einer Sequenz:

1. Klicken Sie auf das Segment, das Sie verschieben möchten.
2. Ziehen Sie das Segment an eine neue Stelle in der Timeline und legen Sie es dort ab.

   In einer langen Sequenz wird beim Verschieben eines Segments an den sichtbaren Sequenzrand (oben oder unten bei einer vertikalen bzw. links und rechts bei einer horizontalen Timeline) die Sequenz in die entsprechende Richtung gescrollt.

Um ein Segment aus einer Sequenz zu löschen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu löschende Segment und wählen Sie „Löschen“.
- Klicken Sie auf das zu löschende Segment und in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Löschen-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf das zu löschende Segment und drücken Sie auf die Rücktaste (Windows) bzw. die Entf-Taste (Mac).

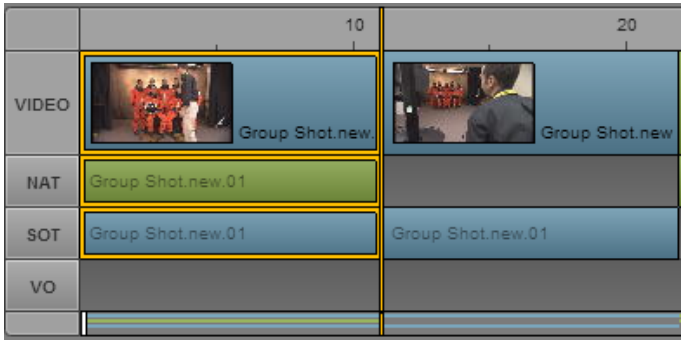
  Wird ein Segment aus einer Sequenz gelöscht, bleibt das ursprüngliche Quellmedium auf dem Server erhalten.

Hinzufügen und entfernen von Audiosegmenten

Wenn ein Videoclip mit einer oder mehreren Audiospuren assoziiert ist und Sie den Videoclip der Sequenz-Timeline hinzufügen, können Sie die assoziierten Audiosegmente hinzufügen oder entfernen. Beispiel: Wenn eine Sequenz eine Videosegment enthält, mit dem ein NAT-Segment assoziiert ist, können Sie das SOT-Segment hinzufügen. Wenn die Sequenz ein Videosegment ohne Audio enthält, können Sie ein NAT-Segment, ein SOT-Segment oder beide hinzufügen.

Gleichermaßen können Sie ein NAT-Segment, ein SOT-Segment oder beide entfernen.

Die folgende Abbildung zeigt ein Videosegment mit assoziierten NAT- und SOT-Segmenten. Wenn sich ein Videosegment und assoziierte NAT- und SOT-Spuren in der Timeline befinden, wird das Videosegment blau dargestellt und entspricht dem SOT-Segment.



Diese Funktion gilt nur für das ausgewählte Segment. Sie hat keine Auswirkung auf das Audio in anderen Segmenten der Sequenz.

Auch das Aktivieren des NAT- oder SOT-Spurselektors hat keinen Einfluss auf diese Funktion.

So fügen Sie ein NAT- oder SOT-Segment hinzu:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Segment im Sequenz-Bereich und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
  - Audiosegment hinzufügen > NAT
  - Audiosegment hinzufügen > SOT

  Durch ein Häkchen wird gekennzeichnet, dass das Segment in der Sequenz enthalten ist.

So entfernen Sie ein NAT- oder SOT-Segment:

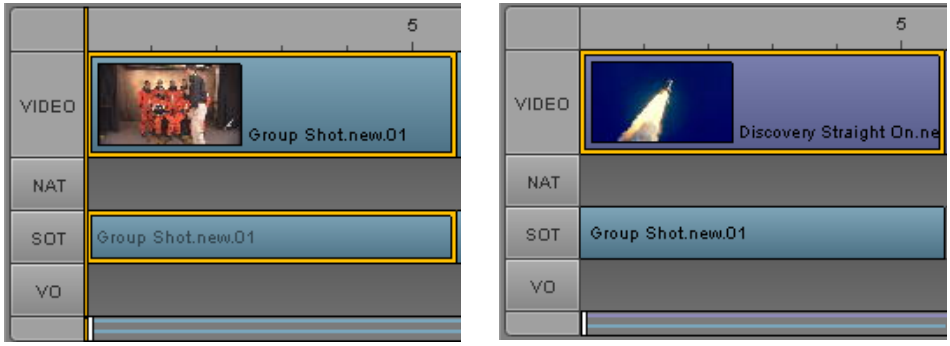
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Segment im Sequenz-Bereich und deaktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
  - Audiosegment hinzufügen > NAT
  - Audiosegment hinzufügen > SOT

  Das Häkchen wird entfernt.

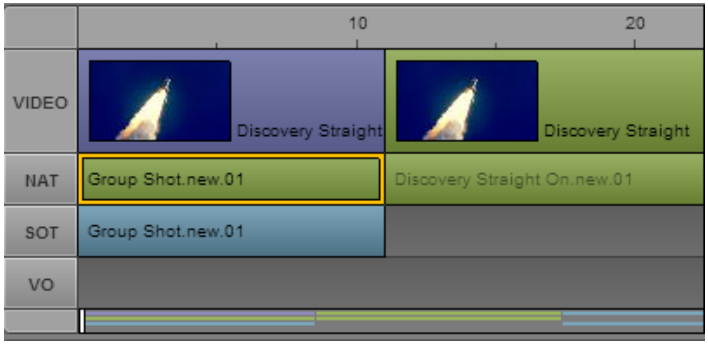
Erstellen eines Audiosegments nur mit NAT oder SOT

Beim Bearbeiten einer Sequenz möchten Sie vielleicht ein nicht benötigtes Videosegment entfernen (beispielsweise eine Person, die die Kamerasicht blockiert) und nur das Audio behalten. Wenn Sie das Video ersetzen und das Audio behalten möchten, können Sie mittels Überschreiben-Schnitts nur das Video überschreiben. Das Audiosegment verbleibt ohne das assoziierte Video in der Timeline und Sie können das Audiosegment separat bearbeiten.

Die folgende Abbildung zeigt ein ausgewähltes Videosegment und das mit ihm assoziierte SOT-Audio links davon (gekennzeichnet durch orangefarbene Umrandung) sowie dieselbe Sequenz nach einem Überschreiben-Schnitt nur für das Video. Das Videosegment rechts ist lila gefärbt, wodurch angezeigt wird, dass mit ihm kein Audio assoziiert ist. Das SOT-Segment bleibt blau und der Clipname ist dunkler als die Clipnamen für die mit dem Videosegment assoziierten Audiosegmente.



Wenn Sie für ein Segment sowohl NAT als auch SOT aktivieren (Beschreibung siehe „Hinzufügen und entfernen von Audiosegmenten“ auf Seite 102), können Sie das Originalvideo überschreiben und das NAT- und das SOT-Segment behalten. In der folgenden Abbildung sehen Sie NAT- und SOT-Spuren, die mit keinem Videosegment assoziiert sind. Das Videosegment oberhalb der ausgewählten NAT-Spur ist lila und zeigt damit an, dass es nicht mit Audio assoziiert ist. Das NAT-Segment bleibt grün, das SOT-Segment bleibt blau und die Clipnamen sind dunkler als die Clipnamen von Audiosegmenten, die mit einem Videosegment assoziiert sind.



So erstellen Sie ein Audiosegment nur mit NAT oder SOT:

1. Fügen Sie einen Clip mit NAT- oder SOT-Audio in die Sequenz ein.
2. (Optional) Aktivieren Sie ein zweites Audiosegment (NAT oder SOT).

3. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken für Video, um das Videosegment in der Timeline zu ersetzen. Das durch die Marken gekennzeichnete Video muss gleich lang oder länger als das zu ersetzende Video sein.
4. Führen Sie den Überschreiben-Schnitt aus.

   Weitere Informationen finden Sie unter „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 95.
5. Trimmen Sie gegebenenfalls, um Audio und Video anzugleichen.

Ausrichten in der Timeline

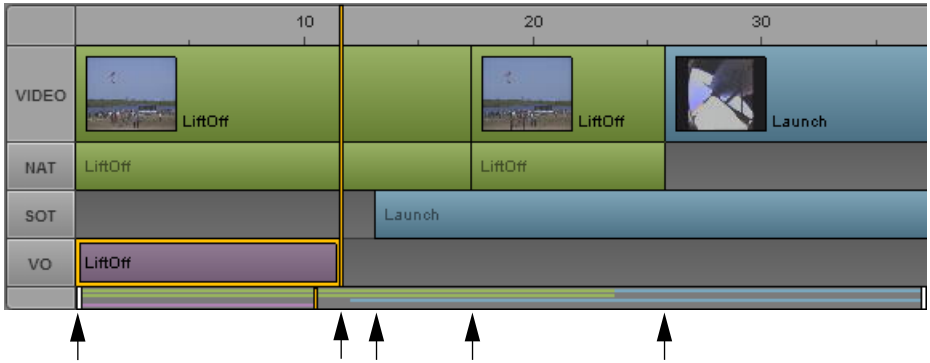
In manchen Fällen sind die Bearbeitungsvorgänge, die Sie in der Sequenz-Timeline durchführen können, auf bestimmte Timecode-Positionen beschränkt. In anderen Fällen können Sie alle Timecode-Positionen bearbeiten. Beispiel: Ein Videosegment kann nur an den Anfang oder das Ende eines anderen Videosegments gezogen werden. Andererseits kann beim Trimmen des Endes eines Videosegments das Segment auf einen beliebigen verfügbaren Timecode verlängert werden.

Wenngleich Schnitte auf eine beliebige Timecode-Position durchgeführt werden können, so können doch beim Ausrichten der Schnitte Referenzpunkte hilfreich sein. Dies kann besonders beim Angleichen von Audio und Video zweckdienlich sein. Folgendes kann als Referenzpunkt dienen:

- Positionsanzeige
- Start- oder Endpunkt eines anderen Segments in der Timeline
- ursprünglicher Start- oder Endpunkt des Segments, das Sie ziehen
- Beginn einer Sequenz

Wenn Sie ein Segment oder eine Endmarke ziehen, hält der Ziehvorgang bei diesen Punkten kurz an oder rastet dort ein. Wenn Sie daraufhin die Maustaste loslassen, wird der Schnitt an diesem Referenzpunkt ausgeführt.

Die folgende Abbildung zeigt Referenzpunkte für ein VO-Segment



Referenzpunkte gibt es nur in erweiterten Sequenzen.

So verhindern Sie das Pausieren und Einrasten:

- Halten Sie beim Ziehen eines Segments oder einer Endmarke die Umschalttaste gedrückt.

Trimmen von Segmenten in der Timeline

Segmente können an beiden Enden getrimmt werden. Dabei werden sie entweder Bild für Bild oder in größeren Einheiten verlängert oder gekürzt. Sie haben außerdem die Möglichkeit, einen beidseitigen Trimm durchzuführen, bei dem die kombinierte Dauer der beiden Segmente gleich bleibt.

Wenn Sie ein Segment trimmen, bewegt sich die Positionsanzeige automatisch an die neue Position in der Sequenz, und das genaue Einzelbild, auf das das Segment getrimmt wurde, wird im Viewer des Medien-Bereichs angezeigt.

Ein Segment kann höchstens auf die maximale Länge des ursprünglichen Quellmediums verlängert werden.

In den folgenden Abschnitten wird das Trimmen von Segmenten beschrieben:

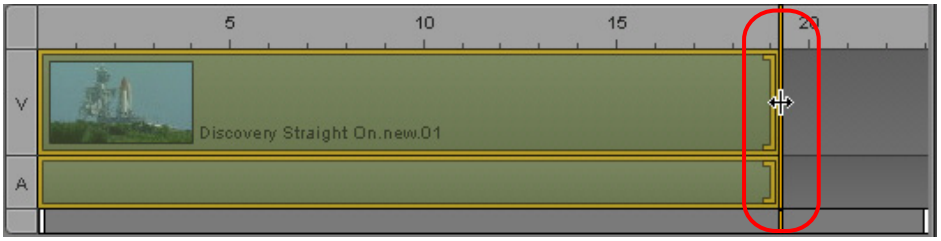
- „Trimmen einer einfachen Sequenz“ auf Seite 106
- „Trimmen einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 107
- „Trimmen von der Positionsanzeige zum Ende eines Segments“ auf Seite 109
- „Beidseitiges Trimmen“ auf Seite 110

Trimmen einer einfachen Sequenz

Beim Trimmen einer einfachen Sequenz werden Video und Audio gemeinsam bearbeitet. Video und Audio können nicht separat getrimmt werden.

Um ein Segment mit Hilfe der Maus zu trimmen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie an das Ende des Segments und ziehen Sie an der Trimmanzeige des Audios oder Videos.



So trimmen Sie ein Segment mit Hilfe von Tastenkombinationen:

1. Klicken Sie auf das Ende des Segments, das Sie trimmen möchten.
2. Drücken Sie eine der folgenden Tasten:

M	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen
Komma (,)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen
Punkt (.)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen
Schrägstrich (/)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen

Die Positionsanzeige bewegt sich automatisch an die Stelle, an der getrimmt wird.

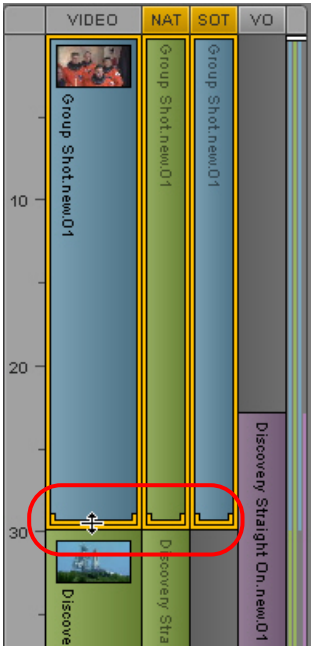
Trimmen einer erweiterten Sequenz

Bei einer erweiterten Sequenz können Sie die Videospur, die Audiospur oder beide trimmen.

Um ein Segment mit Hilfe der Maus zu trimmen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Um sowohl Video- als auch Audiospur zu trimmen, klicken Sie auf ein Ende des Videosegments und ziehen Sie an der Trimm-Anzeige.

  Auf der folgenden Abbildung können Sie erkennen, dass sowohl Video- als auch Audiosegmente vom Segmentende aus getrimmt werden können.



- Um nur Audio zu trimmen, klicken Sie auf ein Ende des Audiosegments und ziehen Sie an der Trimm-Anzeige.
- Um ein Video, das Audio aus derselben Quelle enthält, allein zu trimmen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac) auf ein Ende des Videosegments und ziehen Sie an der Trimm-Anzeige. Diese Technik eignet sich für einen L-Schnitt. Siehe „Verwenden von L-Schnitten in der Timeline“ auf Seite 110.

So trimmen Sie ein Segment mit Hilfe von Tastenkombinationen:

1. Klicken Sie auf das Ende des Segments, das Sie trimmen möchten.
2. Drücken Sie eine der folgenden Tasten:

M	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen
Komma (,)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen
Punkt (.)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen
Schrägstrich (/)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen

Die Positionsanzeige bewegt sich automatisch an die Stelle, an der getrimmt wird.

Trimmen von der Positionsanzeige zum Ende eines Segments

Um ein Segment vom Anfang (oben) oder Ende (unten) bis zur aktuellen Position (Positionsanzeige) zu trimmen, können Sie einen Befehl oder eine Tastenkombination benutzen.

So trimmen Sie den Anfang eines Segments:

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige auf dem Bild, auf das Sie trimmen möchten.

   Sie können ein ausgewähltes Segment trimmen oder Segmente, die sich an der Positionsanzeige überlappen.

   Um überlappende Segmente zu trimmen, müssen Sie kein Segment auswählen. Vom Trimmen sind ein Videosegment, das zugehörige Audiosegment und ein gegebenenfalls vorhandenes Voiceover-Segment betroffen.

Um die Auswahl eines Segments aufzuheben, klicken Sie auf einen nicht benutzten Teil der Timeline.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Anfang trimmen“.
   - Drücken Sie Umschalt+[.

So trimmen Sie das Ende eines Segments:

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige auf dem Bild, auf das Sie trimmen möchten.

   Sie können ein ausgewähltes Segment trimmen oder alle Segmente, die sich an der Positionsanzeige überlappen.

   Um überlappende Segmente zu trimmen, müssen Sie kein Segment auswählen. Vom Trimmen sind ein Videosegment, das zugehörige Audiosegment und ein gegebenenfalls vorhandenes Voiceover-Segment betroffen.

Um die Auswahl eines Segments aufzuheben, klicken Sie auf einen nicht benutzten Teil der Timeline.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Ende trimmen“.
   - Drücken Sie Umschalt+].

Beidseitiges Trimmen

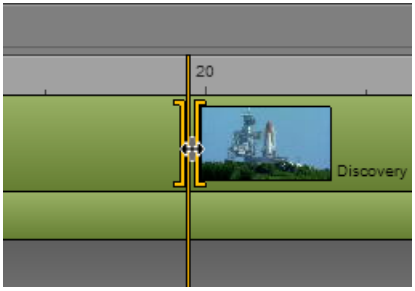
Beidseitiges Trimmen ist ein Trimm-Vorgang, bei dem ein Videosegment in ein anderes Videosegment hinein verlängert wird und dabei das Material im getrimmten Segment ersetzt. (Diese Funktion wird in Media Composer und NewsCutter als „Dual-Roller-Trim“ bezeichnet.) Die gemeinsame Dauer der beiden Clips bleibt dabei gleich.

- Bei einer einfachen Sequenz werden beim beidseitigen Trimmen die Videospur und die damit synchronisierte Audiospur bearbeitet.
- Bei einer erweiterten Sequenz wird beim beidseitigen Trimmen nur die Videospur bearbeitet.

So verwenden Sie beidseitiges Trimmen:

▶ Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und ziehen Sie den Übergang.

Auf beiden Seiten des Übergangs erscheinen Trimm-Anzeigen, während Sie die Strg-Taste gedrückt halten.



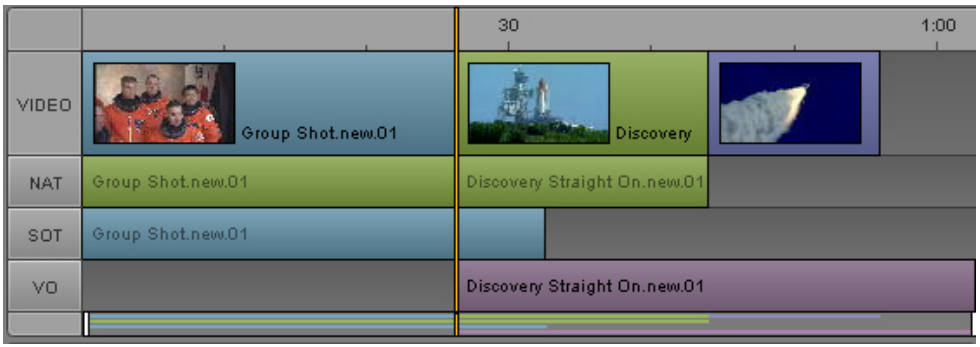
Sie können die folgenden Tastenkombinationen zur Trimm-Steuerung verwenden:

Umschalt + M	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen
Umschalt + Komma (,)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen
Umschalt + Punkt (.)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen
Umschalt + Schrägstrich (/)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen

Verwenden von L-Schnitten in der Timeline

Ein L-Schnitt ist ein geteilter Schnitt zwischen zwei Segmenten, bei dem die Video- und die Audioüberblendung versetzt erfolgen. Es kann die Audioüberblendung vor der Videoüberblendung erfolgen oder umgekehrt.

In der folgenden Abbildung sehen Sie einen L-Schnitt in der Nähe der 20-Sekunden-Marke auf der Timeline. Das SOT-Segment der Sequenz (hellblau) beginnt vor dem zugehörigen Video.



So erstellen Sie einen L-Schnitt:

1. Wählen Sie das zu bearbeitende Videosegment aus und platzieren Sie den Mauszeiger in der Nähe des Endes, das Sie anpassen möchten.

   Eine Trimm-Anzeige wird auf der Video- oder der Audiospur des Segments oder auf beiden angezeigt.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac) auf die Video-Trimm-Anzeige und ziehen Sie sie an eine andere Position.
   - Klicken Sie auf die Audio-Trimm-Anzeige und ziehen Sie sie an eine andere Position.

   Dadurch wird die Videoüberblendung von der Audioüberblendung entkoppelt und Sie können die beiden separat bearbeiten. Klicken Sie auf eine der beiden Anzeigen, um das Segment einzeln zu bearbeiten.

So entfernen Sie einen L-Schnitt:

- Klicken Sie auf die Trimm-Anzeige des Audios und ziehen Sie sie zurück, sodass sie wieder am Video ausgerichtet ist (oder umgekehrt). Dabei müssen Sie nicht sehr genau vorgehen. Die Anwendung führt die präzise Neuausrichtung der beiden Überblendungen automatisch durch.

Beim Verschieben eines Segments mit einem L-Schnitt an eine neue Stelle in der Sequenz wird der L-Schnitt entfernt und Video- und Audio-Überblendung werden automatisch wieder aneinander ausgerichtet.

Falls Audiosegmente überlappen, stellt InterplayCentral die Audiopegel automatisch ein. Siehe „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 151.

Teilen von Segmenten

Sie können Segmente an der ausgewählten Timecode-Position mit Hilfe einer Schaltfläche, eines Menübefehls oder einer Tastenkombination teilen und die entstandenen Schnitte zum Bearbeiten der Sequenz verwenden. So können Sie beispielsweise ein Videosegment samt dazugehörigem Audio teilen und dann das eines der neu entstandenen Segmente löschen. Diese Funktion ist ähnlich der „Schnitt hinzufügen“-Funktion in einem Avid-Editing-Programm.

Je nach bearbeitetem Sequenztyp ist der Vorgang des Teilens unterschiedlich:

- Bei einer einfachen Sequenz können Sie entweder nur das Video oder das Video und das damit assoziierte Audio teilen.
- Bei einer erweiterten Sequenz können Sie durch Aktivieren der Audiospuren das zu teilende Audio auswählen. Um eine Spur zu aktivieren, klicken Sie auf die Spuranzeige-Schaltfläche, sodass sie orange angezeigt wird. Sie können die folgenden Kombinationen teilen:
  - reines Video
  - Video und NAT (wenn die NAT-Spuranzeige aktiviert ist)
  - Video und SOT (wenn die SOT-Spuranzeige aktiviert ist)
  - Video, NAT, SOT (wenn sowohl NAT- als auch SOT-Anzeige aktiviert sind)
  - nur VO (wenn die VO-Spuranzeige aktiviert ist)

  Kombinationen, die nicht geteilt werden können:
  - VO und Video
  - VO und NAT (können nicht gleichzeitig aktiviert sein)
  - VO und SOT (können nicht gleichzeitig aktiviert sein)
  - VO, NAT und SOT (können nicht gleichzeitig aktiviert sein)
  - L-Schnitte

  Wenn Sie aus dem Kontextmenü oder dem Bereichsmenü den Teilen-Befehl wählen, wird im Text des Menüelements angezeigt, für welche Spuren das Teilen aktiviert ist. Wenn Sie den Mauszeiger über die Teilen-Schaltfläche bewegen, wird angezeigt, für welche Spuren das Teilen aktiviert ist.

Beachten Sie auch Folgendes:

- Die Auswahl eines Segments hat keine Auswirkung auf die Teilung. Die Teilung wird an der Positionsanzeige vorgenommen.
- Nach dem Teilen eines Segments wird das erste Bild des zweiten Segments zum aktuellen Bild.
- Bei Multicam-Gruppenclips wird der Kamerawinkel in beiden Segmenten beibehalten. Der Winkel kann für jedes Segment separat geändert werden.

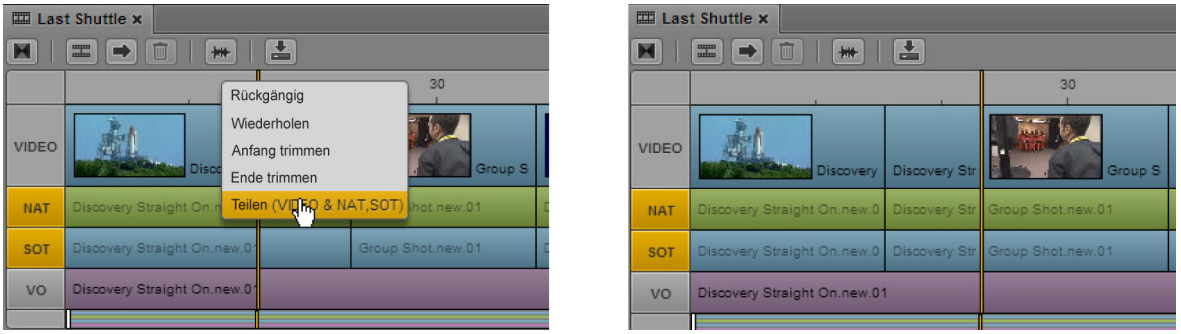
- Die Stelle, an der Sie teilen möchten, kann bis zu ein Frame vom Segmentanfang bzw. -ende entfernt sein.
- Durch das Teilen eines Segments entsteht kein neuer Master-Clip bzw. keine neuen Subclips.

So teilen Sie ein oder mehrere Segmente:

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige an die Stelle, an der Sie das Segment teilen möchten.
2. Aktivieren Sie bei erweiterten Sequenzen die Audiospuren, die die zu teilenden Segmente enthalten.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Teilen-Schaltfläche.
   - Drücken Sie Strg + E.
   - Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Timecode-Leiste, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Teilen“.

     In niedrigeren Interplay Central-Versionen erfolgte der Zugriff auf den Teilen-Befehl per Rechtsklick auf ein Segment oder eine Spur in der Timeline.
   - Wählen Sie im Bereichsmenü für Sequenzen „Teilen“.

     Die folgende Abbildung zeigt ein Videosegment mit assoziierten NAT- und SOT-Segmenten, die für das Teilen aktiviert sind, sowie das Ergebnis.



Links: vor dem Teilen der Segmente; rechts: nach dem Teilen der Segmente

Sie können die geteilten Segmente nun bearbeiten, beispielsweise eines der neuen Segmente löschen oder am Schnitt einen neuen Clip einfügen.

Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz

Beim Hinzufügen von Marken zu Sequenzen gibt es zwei Möglichkeiten:

- Fügen Sie einen Clip oder einen Clipausschnitt hinzu, der Marken enthält.
- Fügen Sie Marken der Sequenz direkt hinzu.

Umfassende Informationen zum Arbeiten mit Marken finden Sie unter „Loggen und Erstellen von Subclips“ auf Seite 187.

Hinzufügen eines Clips, der Marken enthält – Marken, die sich zwischen der Start- und Endmarke befinden, werden in die Sequenz kopiert, wenn Sie den Clip in die Sequenz einfügen. Beim Kopieren von Marken, die in Clips enthalten sind, entsteht eine Art Schnappschuss. Wenn Sie einen Clip durch Trimmen verlängern, werden Marken nicht kopiert, die im verlängerten Teil des Clips enthalten sind. Wenn Sie einen Clip durch Trimmen kürzen, entfernen Sie dabei die Marken im getrimmten Abschnitt. Wird der Clip wieder verlängert, werden sie nicht wiederhergestellt. Um die Marken wiederherzustellen, machen Sie die Bearbeitung rückgängig. Mittels Match Frame in der Sequenz finden Sie den Originalclip wieder. Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 141.

Marken in reinen Audioclips – bei reinen Audioclips, beispielsweise bei Voiceover, werden keine Marken hinzugefügt. Sie können Marken nur aus einem Clip kopieren, der auch eine Videospur hat.

Verschieben von Segmenten mit Marken – wenn Sie ein Segment einer Sequenz verschieben, das Marken enthält, werden die Marken mit verschoben.

Hinzufügen von Marken im Ausgabe-Modus – wenn Sie im Ausgabe-Modus einer Sequenz Marken hinzufügen, werden durch Speichern im Marken-Bereich oder im Sequenz-Bereich sowohl die Sequenz als auch die Marken gespeichert.

Wechseln des Modus im Medien-Bereich – beim Wechseln vom Ausgabe-Modus in den Asset-Modus oder umgekehrt ändert sich der Marken-Bereich in Abhängigkeit von den im Medien-Bereich geladenen Medien.

Wenn Sie den Loggen-Bereich so einstellen, dass nur die von Ihnen erstellten Marken angezeigt werden, sind nur Ihre Marken im Sequenz-Bereich sichtbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Marken-Bereich“ auf Seite 193.

Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)

Mit Hilfe von Videoüberblendungen schaffen Sie in erweiterten Sequenzen einen fließenden Übergang zwischen zwei Segmenten. Überblendungen können zwei bis 300 Bilder lang sein (nur gerade Zahlen), wobei sich die Hälfte der Bilder im ausgehenden und die andere im eingehenden Segment befindet.

Überblendungen können nicht am Anfang des ersten Segments oder am Ende des letzten Segments eingefügt werden. Vergewissern Sie sich, dass vor der Start- und nach der Endmarke genügend Quellmaterial für die Überblendung vorhanden ist. Weiterhin darf der eingehende Überblendungsteil eines Segments nicht mit dem ausgehenden Teil einer nachfolgenden Überblendung überlappen. In all diesen Fällen wird vom System eine Fehlermeldung ausgegeben, die Sie darüber informiert, dass eine Überblendung nicht möglich ist.

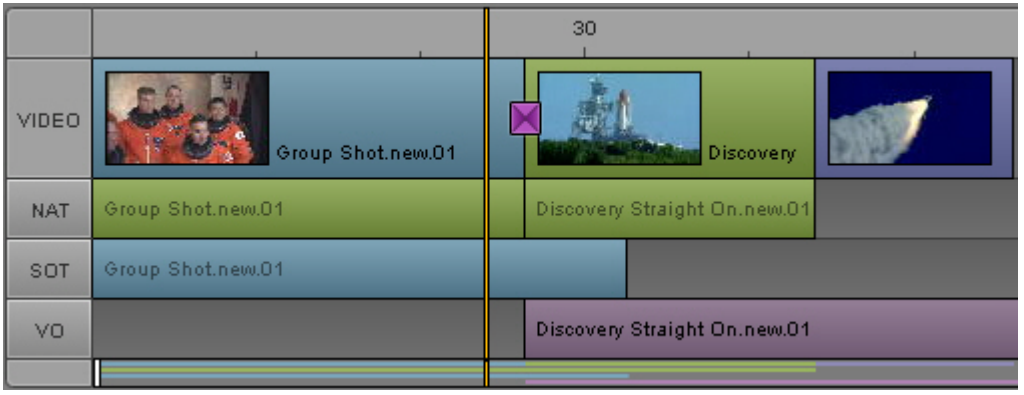
So fügen Sie eine Videoüberblendung zwischen zwei Segmenten ein:

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige auf der Timeline innerhalb von zwei Sekunden eines Schnitts zwischen zwei Segmenten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Videoüberblendungs-Schaltfläche.

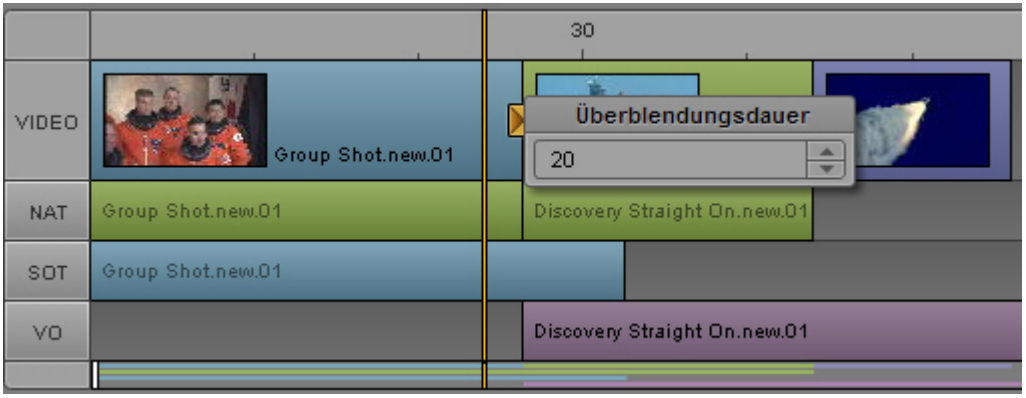
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Überblendung einfügen“.

   Die folgende Abbildung zeigt eine Überblendung zwischen zwei Segmenten einer Sequenz. Sie ist durch das quadratische Überblendungs-Symbol gleich rechts neben der Positionsanzeige gekennzeichnet.



Die Größe des Symbols ist unveränderlich und gibt keinen Aufschluss über die Dauer der Überblendung.

3. Standardmäßig ist die Überblendungsdauer mit 20 Bildern festgelegt, wobei sich zehn Bilder im ausgehenden und 10 im eingehenden Segment befinden. Diese Einstellung kann jedoch durch Doppelklicken auf das Überblendungs-Symbol oder Rechtsklicken darauf und Auswählen von „Dauer ändern“ angepasst werden.



Nach dem Ändern dieser Einstellungen werden der Sequenz neu hinzugefügte Überblendungen mit der neuen Dauer erstellt.

Die Standarddauer können Sie in den Sequenz-Benutzereinstellungen unter „Überblendungsdauer“ anpassen.

4. Sie können die Überblendung anzeigen, indem Sie die Positionsanzeige in der Sequenz-Timeline an einer beliebigen Stelle im ausgehenden Segment platzieren und dann die Ausgabe im Viewer des Medien-Bereichs wiedergeben.

   Überblendungen sind mit dem ausgehenden Segment assoziiert. Wenn also das ausgehende Segment an das Ende der Sequenz verschoben wird, wird die assoziierte Überblendung automatisch gelöscht.

So löschen Sie eine Überblendung:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Überblendungs-Symbol und wählen Sie „Überblendung löschen“.

Aktivieren von Audio-Scrubbing

Standardmäßig ist für die Timeline nur das Scrubben für Video aktiviert, um eine schnellere Bearbeitungsleistung zu erzielen. Sie können Audio-Scrubbing über den Kontextmenübefehl optional aktivieren, entweder im Sequenz-Bereichsmenü oder im Medien-Bereichsmenü.

So aktivieren Sie Audio-Scrubbing:

- Wählen Sie im Menü des Sequenz-Bereichs oder des Medien-Bereichs „Audio-Scrubbing aktivieren > AN“.

  Der Befehl im Kontextmenü ändert sich entsprechend in „Audio-Scrubbing aktivieren > AUS“.

6 Arbeiten mit Videomedien

In den folgenden Hauptabschnitten wird das Anzeigen und Bearbeiten von Video-Assets im Medien-Bereich beschrieben:

- Der Medien-Bereich
- Wiedergeben von Assets
- Setzen von Start- und Endmarken
- Arbeiten mit Marken und Beschränkungen
- Arbeiten mit Timecode-Anzeigen
- Eingabe von Timecode zum Ansteuern eines Bilds
- Arbeiten in der Medien-Timeline
- Verwenden der Medien-Zoomleiste
- Überprüfen für Wiedergabe
- Öffnen eines übergeordneten Ordners
- Einsetzen von Match Frame
- Mixdown von Sequenzen
- Anzeigen und Bearbeiten von Clips während der Einspielung
- Speichern von Einzelbildern als Bilddateien

Der Medien-Bereich

Im Medien-Bereich finden Sie alle Steuerelemente zum Wiedergeben von Videoclips sowie zum Setzen von Cues und Marken beim Aufbau Ihrer Story. Der Medien-Bereich verfügt über zwei Modi:

- Klicken Sie auf die Asset-Schaltfläche, um im *Asset-Modus* zu arbeiten.

Dieser Modus eignet sich zum Anzeigen von Master-Clips, Subclips und Sequenzen sowie zum Bearbeiten von Medien in einer Sequenz. Zudem können Sie Sequenzen an Wiedergabegeräte senden. Nähere Informationen zu den Steuerelementen im Asset-Modus finden Sie unter „Medien-Bereich: Asset-Modus“ auf Seite 118 und „Medien-Bereich: Gruppenclip“ auf Seite 121.

- Klicken Sie auf die Ausgabe-Schaltfläche, um im *Ausgabe-Modus* zu arbeiten.

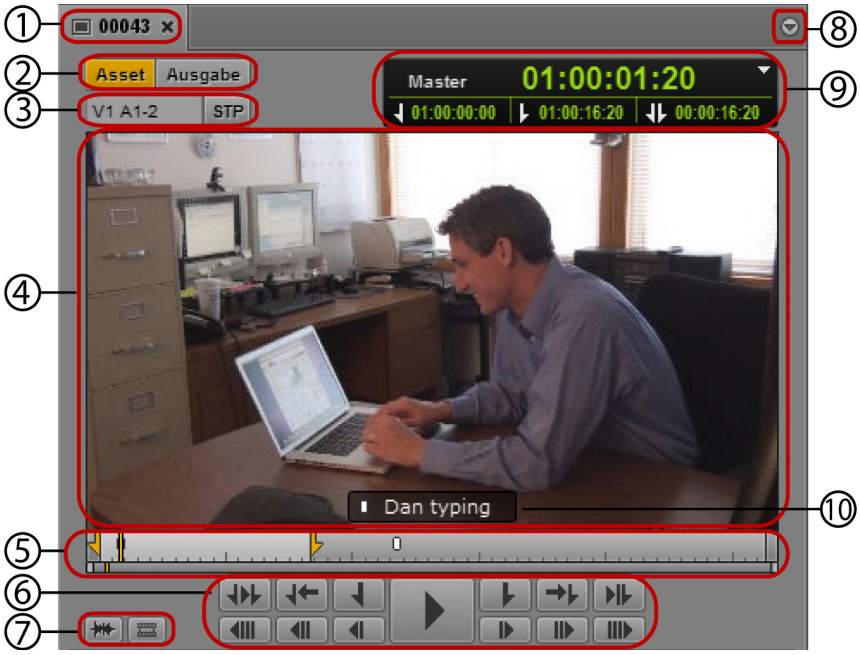
In diesem Modus können Sie Sequenzen anzeigen, Voiceover hinzufügen und Sequenzen an Wiedergabegeräte senden. Nähere Informationen zu den Steuerelementen im Ausgabe-Modus finden Sie unter „Medien-Bereich: Ausgabe-Modus“ auf Seite 122.

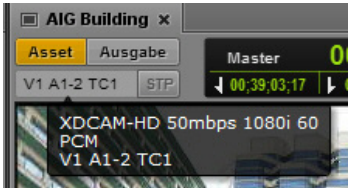
Die Ansicht im Medien-Bereich schaltet automatisch auf Asset- bzw. Ausgabe-Modus um – je nachdem, welchen Assettyp Sie laden.

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf einen Clip oder Subclip oder ziehen Sie ihn in den Medien-Bereich. Der Clip bzw. Subclip wird im Asset-Modus geöffnet.
- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf eine Sequenz oder ziehen Sie sie in den Medien-Bereich. Die Sequenz wird im Ausgabe-Modus geöffnet.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz im Assets-Bereich und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“. Die Sequenz wird im Asset-Modus geöffnet.
- Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche. Die assoziierte Sequenz wird im Ausgabe-Modus geöffnet.

Medien-Bereich: Asset-Modus

Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich im Asset-Modus. Anzeigen und Steuerelemente sind in der nachstehenden Tabelle beschrieben.



	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
1	Title	Zeigt den Titel eines aus der Interplay Production-Datenbank geladenen Assets an.
2	Asset- und Ausgabe-Schaltflächen	Erlauben das Umschalten der Anzeige zwischen einem im Asset-Modus geladenen Assets und einer im Ausgabe-Modus geladenen Sequenz.
3	Videoformat-Anzeige	Zeigt die mit dem Asset assoziierten Tracks an. Wenn die Anzeige rot ist, verfügt das Asset über keine Online-Medien, die mit der Zielauflösung des ausgewählten „Senden an Playback“-Profils übereinstimmen. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über die Anzeige bewegen, sehen Sie, welche Video- und Audioformate zusätzlich zu den Tracks mit dem Asset assoziiert sind. 
	STP-Schaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine aus einer Interplay-Datenbank geladene, abspielbare Sequenz an ein Wiedergabegerät zu senden. Im Asset-Modus ist diese Schaltfläche nur dann aktiv, wenn Sie eine Sequenz laden. Weitere Informationen finden Sie unter „Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät“ auf Seite 225.

	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
4	Medien-Viewer	Zeigt das Video der geladenen Assets an, etwa Master-Clips, Sequenzen oder Subclips. In der Medien-Timeline ausgewählter Markentext wird als Overlay im unteren Bereich des Media Viewer angezeigt. Etwaige Fehlermeldungen zu Medienmaterial erscheinen im oberen Bereich des Media Viewer. Die Geschwindigkeitsanzeige für die J-K-L-Wiedergabe wird rechts oben angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 127.
5	Medien-Timeline und Medien-Zoomleiste	• Die Medien-Timeline ist eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz. Sie enthält Timing-Marken, eine Positionsanzeige und andere Steuerelemente. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten in der Medien-Timeline“ auf Seite 137. • Mit Hilfe der Medien-Zoomleiste können Sie einen Teil der Medien-Timeline vergrößern. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden der Medien-Zoomleiste“ auf Seite 138.
6	Mediensteuerelemente	Ermöglichen das Wiedergeben, Pausieren und Durchlaufen sowie das Setzen von Start- und Endmarken. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Wiedergeben von Assets“ auf Seite 126, „Durchlaufen von Assets“ auf Seite 128 und „Setzen von Start- und Endmarken“ auf Seite 132.
7	Audio-Bereich-Schaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Audio-Bereich in den Vordergrund zu holen.
	Match Frame-Schaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Master-Clip zu laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz oder eines Subclips enthält. Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 141.

	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
8	Bereichsmenü-Schaltfläche	Öffnet Optionen zum Steuern der Anzeige und zum Senden an Playback. Ausführliche Informationen hierzu erhalten Sie im jeweiligen Abschnitt: • Match Frame – Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 141. • Zuletzt angezeigte Assets – Siehe „Wiedergabe zuletzt angezeigter Assets“ auf Seite 129. • Übergeordneten Ordner öffnen – Siehe „Öffnen eines übergeordneten Ordners“ auf Seite 141. • Medienstatus aktualisieren – Siehe „Aktualisieren des Medienstatus“ auf Seite 129. • Audio-Scrubbing aktivieren/deaktivieren – Siehe „Aktivieren von Audio-Scrubbing“ auf Seite 116. • Seitenverhältnis – Siehe „Bestimmen des Seitenverhältnisses“ auf Seite 129. • Multicam-Ansicht – Siehe „Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive“ auf Seite 165. • Wiedergabequalität – Siehe „Festlegen der Wiedergabequalität“ auf Seite 131. • Wiedergabestatistik – stellt Informationen zur Medienwiedergabeleistung bereit. • Senden an Playback (Profilname). Siehe „Senden an Playback“ auf Seite 222. • Einstellungen für 'Senden an Playback' – Siehe „Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback““ auf Seite 222. • Übertragen an – Siehe „Übertragen von Assets und Medien in eine andere Arbeitsgruppe“ auf Seite 230. • Sequenz-Mixdown – Siehe „Mixdown von Sequenzen“ auf Seite 142. • Subclip erstellen – Siehe „Erstellen von Subclips“ auf Seite 209. • Als Bild speichern – Siehe „Speichern von Einzelbildern als Bilddateien“ auf Seite 145. • Hilfe – enthält Informationen zum Audio-Bereich. Über die Hilfe-Steuerelemente können Sie auf weitere Hilfethemen zugreifen.
9	Timecode-Anzeigen	Stellen Timecode-Informationen zu geladenen Assets oder Sequenzen bereit. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 135.
10	Marken-Overlay	Zeigt die Inhalte einer Marke an, wenn sich die Positionsanzeige auf der Marke befindet. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Marken und Beschränkungen“ auf Seite 133.

Medien-Bereich: Gruppenclip

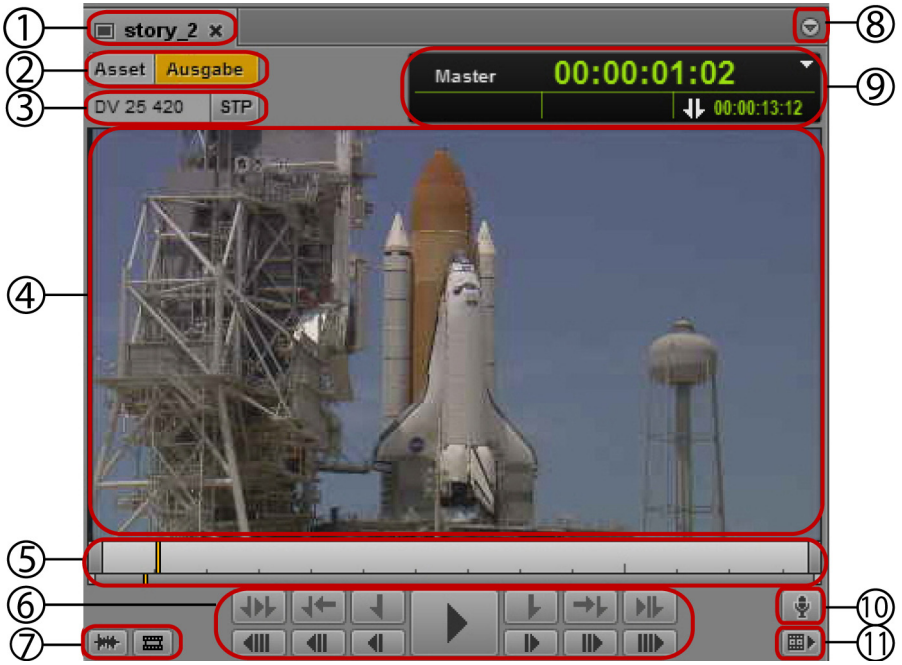
Ist im Medien-Bereich ein Gruppenclip geladen, werden zwei zusätzliche Schaltflächen angezeigt.

	Steuerelement	Beschreibung
1	Multicam-Ansicht-Schaltfläche	Bestimmt, ob der Clip in der Multicam-Ansicht angezeigt wird: • Einzelperspektive • 2x2 • 3x3
2	„Aktive Perspektive“-Schaltfläche	Zeigt die aktive Perspektive an. Die Zahl gibt die Nummer der angezeigten Perspektive an, von links nach rechts und oben nach und über die Gruppen hinweg. Klicken Sie, um die Videoperspektive mit Hilfe des Kontextmenüs zu ändern.

Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Gruppenclips“ auf Seite 160.

Medien-Bereich: Ausgabe-Modus

Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich im Ausgabe-Modus. Anzeigen und Steuerelemente sind in der nachstehenden Tabelle beschrieben.



	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
1	Title	Zeigt den Namen der im Script Editor geladenen Story an.
2	Asset- und Ausgabe-Schaltflächen	Erlauben das Umschalten der Anzeige zwischen einem im Asset-Modus geladenen Assets und einer im Ausgabe-Modus geladenen Sequenz.
3	Videoformat-Anzeige	Gibt die Zielauflösung des ausgewählten „Senden an Playback“-Profils an. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Anzeige, um die vollständige Bezeichnung der Zielauflösung zu sehen
	STP-Schaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die geladene Sequenz an ein Wiedergabegerät zu senden. Weitere Informationen finden Sie unter „Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät“ auf Seite 225.
4	Medien-Viewer	Dient der Anzeige und Wiedergabe von Medien für die im Script Editor geladene Sequenz. Etwaige Fehlermeldungen zu Medienmaterial erscheinen im oberen Bereich des Media Viewer. Die Geschwindigkeitsanzeige für die J-K-L-Wiedergabe wird rechts oben angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 127.

	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
5	Medien-Timeline und Medien-Zoomleiste	• Die Medien-Timeline ist eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz. Sie enthält Timing-Marken, eine Positionsanzeige und andere Steuerelemente. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten in der Medien-Timeline“ auf Seite 137. • Mit Hilfe der Medien-Zoomleiste können Sie einen Teil der Medien-Timeline vergrößern. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden der Medien-Zoomleiste“ auf Seite 138.
6	Mediensteuerelemente	Ermöglichen das Wiedergeben, Pausieren und Durchlaufen von Sequenzen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Wiedergeben von Assets“ auf Seite 126 und „Durchlaufen von Assets“ auf Seite 128. Steuerelemente zum Arbeiten mit Start- und Endmarken sind im Ausgabe-Modus deaktiviert.
7	Audio-Bereich-Schaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Audio-Bereich in den Vordergrund zu holen.
	Match Frame-Schaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Master-Clip zu laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz oder eines Subclips enthält. Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 141.

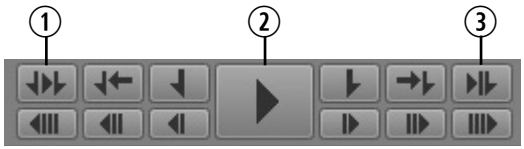
	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
8	Bereichsmenü-Schaltfläche	Öffnet Optionen zum Steuern der Anzeige und zum Senden an Playback. Ausführliche Informationen hierzu erhalten Sie im jeweiligen Abschnitt: • Match Frame – Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 141. • Zuletzt angezeigte Assets – Siehe „Wiedergabe zuletzt angezeigter Assets“ auf Seite 129. • Übergeordneten Ordner öffnen – Siehe „Öffnen eines übergeordneten Ordners“ auf Seite 141. • Medienstatus aktualisieren – Siehe „Aktualisieren des Medienstatus“ auf Seite 129. • Seitenverhältnis – Siehe „Bestimmen des Seitenverhältnisses“ auf Seite 129. • Audio-Scrubbing aktivieren/deaktivieren – Siehe „Aktivieren von Audio-Scrubbing“ auf Seite 116. • Wiedergabequalität – Siehe „Festlegen der Wiedergabequalität“ auf Seite 131. • Wiedergabestatistik – stellt Informationen zur Medienwiedergabeleistung bereit. • Senden an Playback (Profilname). Siehe „Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback““ auf Seite 222. • Einstellungen für 'Senden an Playback' – Siehe „Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback““ auf Seite 222. • Übertragen an – Siehe „Übertragen von Assets und Medien in eine andere Arbeitsgruppe“ auf Seite 230. • Sequenz-Mixdown – Siehe „Mixdown von Sequenzen“ auf Seite 142. • Als Bild speichern – Siehe „Speichern von Einzelbildern als Bilddateien“ auf Seite 145. • Eingabequelle – definiert bei aktiven Voiceover-Steuerelementen das Audiogerät für Aufnahmen. Siehe „Aufnehmen eines Voiceover“ auf Seite 157. • Hilfe – zeigt Informationen zum Medien-Bereich an. Über die Hilfe-Steuerelemente können Sie auf weitere Hilfethemen zugreifen.
9	Timecode-Anzeigen	Stellt Timecode-Informationen zur geladenen Sequenz bereit. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 135.

	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
10	Voiceover-Schaltfläche	Zeigt die Steuerelemente zum Erstellen von Voiceover an. Weitere Informationen finden Sie unter „Aufnehmen eines Voiceover“ auf Seite 157.
11	„Für Playout prüfen“-Schaltfläche	Ermöglicht die Wiedergabe von Medien in der Zielauflösung für das Senden an Playback. Weitere Informationen finden Sie unter „Überprüfen für Wiedergabe“ auf Seite 140.

Wiedergeben von Assets

Video- oder Audio-Assets können im Medien-Bereich wiedergegeben werden..

Die folgende Abbildung zeigt die Wiedergabe-Steuerelemente im Medien-Bereich.



1	IN bis OUT wiedergeben	**3**	Wiedergeben bis OUT
2	Wiedergabe/Pause		

Zudem können Sie die Wiedergabe über Ihre Tastatur steuern, etwa mit den Tasten J, K und L. Weitere Informationen finden Sie unter „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 127. Mehr zum Durchlaufen von Medien finden Sie unter „Durchlaufen von Assets“ auf Seite 128.

Nähere Informationen zum Wiedergeben von Sequenzen in Interplay Central finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 130.

So zeigen Sie ein Video-Asset an bzw. geben es wieder:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf das Asset, das Sie anzeigen oder wiedergeben möchten.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz im Assets-Bereich und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.
   - Ziehen Sie ein Asset vom Assets-Bereich in den Medien-Viewer.
   - Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Wiedergeben von Video oder Audio:
   - Klicken Sie im Medien-Bereich auf die Wiedergabe-/Pause-Schaltfläche. Während Video oder Audio wiedergegeben wird, ist das Pause-Symbol zu sehen. Um die Wiedergabe zu pausieren, klicken Sie erneut auf die Wiedergabe-/Pause-Schaltfläche.
   - Drücken Sie die L- oder die Leertaste Ihrer Tastatur. Um die Wiedergabe zu pausieren, drücken Sie die K-Taste oder erneut die Leertaste.

Sie haben folgende Möglichkeiten, um von einer Start- bis zu einem Endmarke wiederzugeben:

- Klicken Sie im Medien-Bereich auf die „IN bis OUT wiedergeben“-Schaltfläche.

So geben Sie bis zu einer Endmarke wieder:

- Klicken Sie im Medien-Bereich auf die „Wiedergeben bis OUT“-Schaltfläche.

  Die Positionsanzeige wandert drei Sekunden vor die Endmarke und gibt bis zur Endmarke wieder.

J-K-L-Wiedergabe

Mit Hilfe der Tastaturtasten J-K-L können Sie Medien mit variierender Geschwindigkeit wiedergeben oder per Shuttling durchlaufen. Diese Funktion, die auch als *Varispeed-Wiedergabe* bezeichnet wird, ermöglicht die genauere Steuerung der Wiedergabegeschwindigkeit mit nur drei Fingern.

Die Wiedergabegeschwindigkeit wird rechts oben im Medien-Viewer angezeigt. Ein Rücklauf wird dabei mit einem nach links deutenden Pfeil angezeigt und ein nach rechts deutender Pfeil kennzeichnet einen Vorlauf.

So nutzen Sie die J-, K- und L-Taste zur Wiedergabe und zum Durchlaufen von Medien:

- Drücken Sie die L-Taste, um Material in normaler Geschwindigkeit vorwärts wiederzugeben.
- Drücken Sie die L-Taste mehrere Male, um Material schneller vorwärts wiederzugeben – wie in der folgenden Tabelle beschrieben:

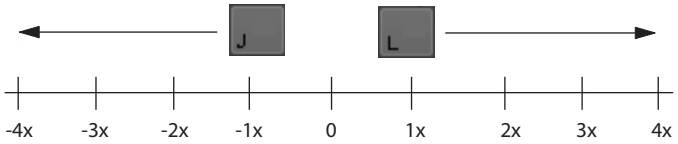
Drücken der L-Taste	Wiedergabegeschwindigkeit
2 mal	2-fache Geschwindigkeit
3 mal	3-fache Geschwindigkeit
4 mal	4-fache Geschwindigkeit

- Gleichermaßen drücken Sie die J-Taste entweder einmal oder mehrfach, um Material rückwärts wiederzugeben.
- Drücken Sie die K-Taste, um die Wiedergabe anzuhalten.
- Drücken Sie die K- und L-Taste gleichzeitig, um das Material langsamer (¼ der Geschwindigkeit) vorwärts wiederzugeben.
- Drücken Sie die K- und J-Taste gleichzeitig, um das Material langsamerer (¼ der Geschwindigkeit) rückwärts wiederzugeben.
- Halten Sie die K-Taste gedrückt und tippen auf Sie auf die L-Taste bzw. die J-Taste, um Bild für Bild durch Ihr Material zu gehen.

So verlangsamen oder ändern Sie die Richtung der Wiedergabe schrittweise:

- Drücken 3Sie die Alt- (Windows) bzw. Wahltaste (Mac) während Sie auf die J- oder L-Taste tippen.

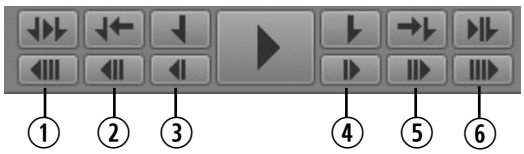
  Die Wiedergabe verlangsamt sich oder ändert die Richtung schrittweise – jeweils eine Geschwindigkeitsstufe im Vergleich zur Geschwindigkeit, in der Sie aktuell wiedergeben.



Beispiel: Sie durchlaufen Ihr Material gerade rückwärts mit der J-Taste bei 2-facher Geschwindigkeit. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und tippen Sie einmal auf die L-Taste. Die Wiedergabe rückwärts verlangsamt sich daraufhin auf Normalgeschwindigkeit (1-fach). Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und tippen Sie erneut auf die L-Taste. Die Wiedergabe wird angehalten. Halten Sie weiterhin die Alt-Taste gedrückt und tippen Sie wieder auf die L-Taste. Das Material wird vorwärts bei normaler Geschwindigkeit wiedergegeben.

Durchlaufen von Assets

Sie können unterschiedliche Steuerelemente verwenden, um Clips, Subclips oder Sequenzen zu durchlaufen. Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente im Medien-Bereich, die Sie vorwärts oder rückwärts bringen.



1	10 Sekunden zurück	**4**	1 Bild vor
2	1 Sekunde zurück	**5**	1 Sekunde vor
3	1 Bild zurück	**6**	10 Sekunden vor

Sie können sich außerdem anhand von Start- und Endmarken, Marken oder Timecode weiterbewegen. Siehe dazu „Setzen von Start- und Endmarken“ auf Seite 132, „Arbeiten mit Marken und Beschränkungen“ auf Seite 133 und „Eingabe von Timecode zum Ansteuern eines Bilds“ auf Seite 136.

Sie haben folgende Möglichkeiten, um sich durch ein Asset oder eine Sequenz zu bewegen:

- Klicken Sie auf die „10 Sekunden zurück“-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die „1 Sekunde zurück“-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die „1 Bild zurück“-Schaltfläche oder drücken Sie die Pfeiltaste nach links.
- Klicken Sie auf die „1 Bild vor“-Schaltfläche oder drücken Sie die Pfeiltaste nach rechts.
- Klicken Sie auf die „1 Sekunde vor“-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die „10 Sekunden vor“-Schaltfläche.
- Drücken Sie die Pos 1-Taste, um an den Anfang eines Clips zu gelangen.
- Drücken Sie die Ende-Taste, um an das Ende eines Clips zu gelangen.

Wiedergabe zuletzt angezeigter Assets

In InterplayCentral ist eine Liste der letzen 10 Assets, die im Asset-Modus des Medien-Bereichs geladenen waren, gespeichert. Sie können jedes dieser Assets zur Wiedergabe auswählen, anstatt es aus der Dateistruktur der Interplay Production-Datenbank auszuwählen.

So geben Sie eines der letzten 10 im Asset-Modus geladenen Assets wieder:

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Zuletzt angezeigte Assets > *Asset_Name*“.

Bestimmen des Seitenverhältnisses

Die Größe des Medien-Viewer wird in InterplayCentral automatisch an das wiederzugebende Asset angepasst. Sie können bei Bedarf das Seitenverhältnis ändern.

So bestimmen Sie das Seitenverhältnis des Medien-Viewer:

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Seitenverhältnis > 4x3“ oder „Seitenverhältnis > 16x9“.

Aktualisieren des Medienstatus

Es kann vorkommen, dass Sie versuchen, ein Asset oder eine Sequenz zu laden, und dabei die Meldung „Media Offline“ erhalten. Dies kann verschiedene Gründe haben, zum Beispiel, dass ein Zentralspeicher-Arbeitsbereich aktuell nicht verfügbar ist. Wenn der Arbeitsbereich wieder verfügbar und die Medien wieder online sind, bedeutet das nicht, dass das Medienobjekt automatisch geladen wird. Über eine Menüoption können Sie den Media Player anweisen, das Medienobjekt erneut zu suchen und zu laden, sobald es verfügbar ist.

So aktualisieren Sie den Medienstatus:

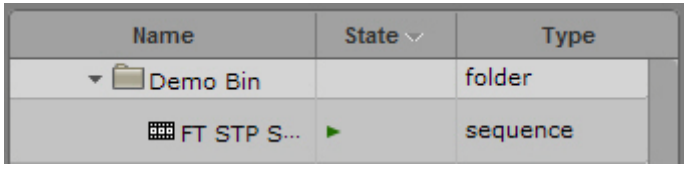
1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Medienstatus aktualisieren“.

Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen

Sie können in einer Interplay Production-Datenbank gespeicherte Sequenzen wiedergeben, jedoch benötigen einige Sequenzen zusätzliche Vorbereitung, um vollständig abspielbar zu sein.

In Avid-Editing-Systemen erstellte Sequenzen mit Effekten, bei denen es sich nicht um Überblendungen handelt, müssen im Editing-System gerendert werden. Anschließend müssen sie in Interplay eingecheckt werden, um eine ordnungsgemäße Wiedergabe in InterplayCentral sicherzustellen.

Sequenzen, deren Wiedergabe in Interplay Central vollständig unterstützt wird, sind in der Status-Spalte des Assets-Bereichs mit einem grünen Dreieck gekennzeichnet. Solche Sequenzen werden wie vom Cutter vorgesehen mit vollständig gerenderten Effekten wiedergegeben.



Die Status-Spalte wird nicht standardmäßig angezeigt. Anweisungen zum Anzeigen dieser Spalte finden Sie unter „Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten“ auf Seite 42.

Einfache und komplexe Sequenzen

Interplay Central kann*einfache Sequenzen*, die in die Interplay Production-Datenbank eingecheckt wurden, wiedergeben. Einfache Sequenzen sind folgendermaßen definiert:

- In Avid-Editing-Anwendungen (NewsCutter, Media Composer bzw. Symphony) und Interplay Assist erstellte Einstellungslisten, die nur aus Schnitten bestehen und keine Effekte enthalten.
- In Avid Instinct und Interplay Central erstellte Sequenzen, die aus Schnitten, L-Schnitten, Audio-Pan-/Lautstärke-Effekten, Audioüberblendungs-Effekten, Videoüberblendungs-Effekten und nur einer Videospur bestehen.

Sequenzen, die Sie in Interplay Central erstellen, werden als einfache Sequenzen betrachtet. Siehe „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 73.

In Interplay Central können auch *komplexe Sequenzen* wiedergegeben werden. Komplexe Sequenzen sind in Avid-Editing-Anwendungen erstellte Sequenzen, die aus mehreren Videospuren und verschiedenen Effekte bestehen. Wenn Sie eine komplexe Sequenz in InterplayCentral laden, versucht der InterplayCentral-Playback-Server die Sequenz wiederzugeben. Sollte die Sequenz nicht gerenderte Effekte enthalten, kann sie nicht wiedergegeben werden. Damit eine Sequenz korrekt wiedergegeben werden kann, müssen alle Effekte gerendert sein und die Sequenz muss nach abgeschlossenem Rendering erneut eingecheckt werden.

Wenn Sie nur hochauflösende Effekte rendern, gibt der Interplay Common Playback Services-Server Effekte hoch aufgelöst und andere Segmente in Proxy-Auflösung wieder.

Als Cutter in einer Arbeitsgruppe mit mehreren Auflösungen gehen Sie beim Vorbereiten einer komplexen Sequenz für die Überprüfung in Interplay Central am besten wie folgt vor:

1. Erstellen Sie eine Kopie der Sequenz.
2. Ändern Sie die Einstellungen für Dynamic Relink nach Bedarf.
3. Rendern Sie die Kopie der Sequenz.
4. Checken Sie die Kopie in einen Interplay-Ordner ein.
5. Stellen Sie die Arbeitseinstellungen der Dynamic Relink-Auflösung wieder her.
6. Führen Sie Ihre Arbeit mit der Originalsequenz fort.

Mixdown komplexer Sequenzen

Wenn eine Sequenz nicht im Medien-Viewer abspielbar ist und Sie sie nicht rendern möchten, können Sie die Mixdown-Funktion von Interplay Central nutzen, um einen Master-Clip zur Wiedergabe erstellen. Siehe „Mixdown von Sequenzen“ auf Seite 142.

Festlegen der Wiedergabequalität

Wenn Sie Medien in Interplay Central wiedergeben, erhalten sie diese in komprimiertem Format zur optimalen Wiedergabe über ein Netzwerk. Medien werden also nicht in ihrem nativen Format wiedergegeben, sondern vom Medienserver „on demand“ für die netzwerkbasierte Wiedergabe komprimiert.

Sie haben drei Optionen für die Wiedergabe Ihrer Medien: „Gute Qualität“, „Bessere Qualität“ oder „Höchste Qualität“. Wofür Sie sich entscheiden, hängt normalerweise von der Netzwerkverbindung zwischen Ihrer Workstation und dem Server ab. Wenn Ihr Computer über ein lokales Netzwerk mit dem Interplay Central-Playback-Server verbunden ist, können Sie „Höchste Qualität“ wählen. Besteht eine WAN-Verbindung, wird Ihre Wahl wahrscheinlich auf „Gute Qualität“ fallen. „Gute Qualität“ nimmt auf Kosten der Bildqualität weniger Bandbreite in Anspruch.

So legen Sie die Wiedergabequalität komprimierter Medien fest:

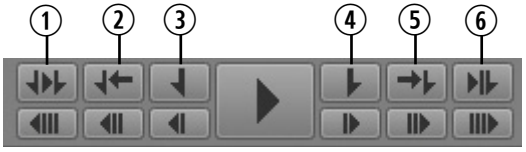
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche, wählen Sie „Wiedergabequalität“ und die gewünschte Einstellung.

  Die mit den jeweiligen Qualitätseinstellungen verbundenen Zahlenwerte geben das Ausmaß der JPEG-Komprimierung an. Benutzer mit Administratorrechten könne diese Werte anpassen. Siehe Handbuch *Avid Interplay Common Services Installation and Configuration Guide*.

Setzen von Start- und Endmarken

Wenn Sie nur einen Teil eines Clips verwenden möchten, können Sie Start- und Endmarken setzen und anschließend den bearbeiteten Clip Ihrer Story-Sequenz hinzufügen. Standardmäßig liegen Start- und Endmarken auf dem ersten und dem letzten Bild eines Clips. Das Setzen von Start- und Endmarken ist nur im Asset-Modus möglich.

Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente des Medien-Bereichs, die Sie für Start- und Endmarken verwenden.



1	IN bis OUT wiedergeben	**4**	Endmarke setzen
2	Zur Startmarke gehen	**5**	Zu Endmarke gehen
3	Startmarke setzen	**6**	Wiedergeben bis OUT

So setzen Sie eine Startmarke:

1. Laden Sie einen Clip in den Medien-Bereich und navigieren Sie zu der Stelle, an der Sie die Startmarke setzen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Startmarke setzen“-Schaltfläche.
   - Drücken Sie die I-Taste auf der Tastatur.

   Die Startmarke wird an die markierte Stelle verschoben. Wenn der Clip gerade wiedergegeben wird, unterbricht das Setzen einer Startmarke die aktuelle Wiedergabe nicht.

   Sie können eine Startmarke in der Medien-Timeline verschieben, indem Sie sie an eine neue Position ziehen.

So setzen Sie eine Endmarke:

1. Laden Sie einen Clip in den Medien-Bereich und navigieren Sie zu der Stelle, an der Sie die Endmarke setzen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Endmarke setzen“-Schaltfläche.
   - Drücken Sie die O-Taste auf der Tastatur.

   Die Endmarke wird an die markierte Stelle verschoben. Wenn der Clip gerade wiedergegeben wird, unterbricht das Setzen einer Endmarke die aktuelle Wiedergabe nicht.

   Sie können eine Endmarke in der Medien-Timeline verschieben, indem Sie sie an eine neue Position ziehen.

Sie haben folgende Möglichkeiten, um zu einer Startmarke zu navigieren:

- Klicken Sie auf die „Zur Startmarke gehen“-Schaltfläche.
- Befindet sich der Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich, drücken Sie Alt + E oder Alt + I.
- Befindet sich der Fokus außerhalb des Medien-Bereichs, drücken Sie Strg + Alt + E oder Strg + Alt + I.

Sie haben folgende Möglichkeiten, um zu einer Endmarke zu navigieren:

- Klicken Sie auf die „Zu Endmarke gehen“-Schaltfläche.
- Befindet sich der Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich, drücken Sie Alt + R oder Alt + O.
- Befindet sich der Bearbeitungsfokus außerhalb des Medien-Bereichs, drücken Sie Strg + Alt + R oder Strg + Alt + O.

So geben Sie von einer Start- bis zu einer Endmarke wieder:

- Klicken Sie auf die „IN bis OUT wiedergeben“-Schaltfläche.

So geben Sie von einem beliebigen Bild bis zu einer Endmarke wieder:

- Klicken Sie auf die „Wiedergeben bis OUT“-Schaltfläche.

  Die Positionsanzeige wandert drei Sekunden vor die Endmarke und gibt bis zur Endmarke wieder.

Arbeiten mit Marken und Beschränkungen

Marken sind Kennzeichnungen, die ein Benutzer beim Loggen in Interplay Central, Interplay Assist oder Interplay Access einem spezifischen Bild im Material hinzufügen kann. Interplay Central-Benutzer können Marken im Loggen- oder Video-Layout hinzufügen. Weitere Informationen zum Setzen von Marken finden Sie unter „Loggen und Erstellen von Subclips“ auf Seite 187.

In Media Composer 6.0, Avid Symphony 6.0 sowie NewsCutter 10.0 wurde der ältere Begriff „Locator“ in Software und Dokumentation zu „Marke“ geändert.

Die Markensymbole werden in der Medien-Timeline angezeigt. Wenn Sie die Positionsanzeige auf eine Marke mit Text setzen, wird der Text im Medien-Viewer als Overlay angezeigt. Klicken Sie auf eine Marke, um zu ihrer Position zu wechseln und ihren Text anzuzeigen.

1	Markenkennzeichnung in der Medien-Timeline
2	Markenkennzeichnung und Markentext

Sie können Tastenkombinationen verwenden, um von einer Marke zur nächsten zu wechseln.

Wenn Sie den Loggen-Bereich so einstellen, dass nur die von Ihnen erstellten Marken angezeigt werden, sind nur Ihre Marken im Sequenz-Bereich sichtbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Marken-Bereich“ auf Seite 193.

So gehen Sie zur nächsten Marke:

- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach rechts.

So gehen Sie zur vorherigen Marke:

- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach links.

Unter Beschränkung verstehen wir zwei zusammengehörige Marken zur Kennzeichnung von Clips, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum. Beschränkungen sind in der Timeline des Medien-Bereichs hellrot gekennzeichnet, siehe folgende Abbildung.

Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweise von Marken und Beschränkungen“ auf Seite 190.

Arbeiten mit Timecode-Anzeigen

Rechts oben im Medien-Bereich befinden sich vier Timecode-Anzeigen. Welche Werte dort angezeigt werden, hängt davon ab, ob Sie sich im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus befinden und welche Optionen ausgewählt sind.

	Anzeige	Beschreibung
1	Master, Absolut bzw. Verbleibend	Master: zeigt im Asset-Modus den Timecode des ausgewählten Bilds, der dem ursprünglichen Timecode des Assets entspricht, an. Im Ausgabe-Modus wird der Timecode des ausgewählten Bilds angezeigt, der dem Timecode der Sequenz entspricht. Absolut: zeigt den Timecode des ausgewählten Bilds, errechnet als Offset vom ersten Bild des Assets oder der Sequenz (abgelaufene Zeit). Verbleibend: zeigt den Timecode des ausgewählten Bilds, errechnet bis zum letzten Bild des Assets oder der Sequenz, an (Restzeit).
2	Timecode-Anzeige-Menüschaltfläche	Öffnet Optionen zum Anzeigen von Master-, Absolut- oder Verbleibend-Timecode.
3	Startmarke	(Nur Asset-Modus:) zeigt den Timecode der Startmarke an. Der angezeigte Timecode hängt von Ihrer Auswahl ab: „Master“, „Absolut“ bzw. „Verbleibend“.
4	Endmarke	(Nur Asset-Modus:) zeigt den Timecode der Endmarke an. Der angezeigte Timecode hängt von Ihrer Auswahl ab: „Master“, „Absolut“ oder „Verbleibend“.
5	Dauer (Duration)	Zeigt im Asset-Modus den Timecode der Dauer des Materials von Startmarke bis Endmarke an. Im Ausgabe-Modus wird der Timecode der Dauer der Sequenz angezeigt.

Eingabe von Timecode zum Ansteuern eines Bilds

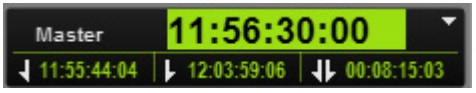
Sie können geladene, abspielbare Clips oder Sequenzen über den *Direkteingabemodus* ansteuern, indem Sie einen bestimmten Timecode-Wert eingeben. Außerdem können Sie von der aktuellen Position ausgehend eine bestimmte Anzahl von Stunden, Minuten, Sekunden oder Bildern nach vorne oder hinten ansteuern, indem Sie positive oder negative Bild-Offset-Werte eingeben. Dies wird als *Offset-Modus* bezeichnet.

So steuern Sie ein Bild anhand eines bekannten Timecodes an:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Haupt-Timecode-Anzeige.
   - Drücken Sie mit Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Mac).

   Der Timecode wird vor grünem Hintergrund angezeigt.
2. Geben Sie den Timecode für das anzusteuernde Bild über die normalen Zifferntasten oder den numerischen Ziffernblock ein und drücken Sie dann die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Mac). Vergewissern Sie sich bei der Ziffernblockeingabe, dass die NUM-Taste aktiviert ist. Als Kürzel für „00“ können Sie die Punkttaste (.) drücken.

   Möchten Sie einen Timecode finden, der mit derselben Stunden-, Minuten- oder Sekunden-Angabe wie der aktuelle Timecode beginnt, geben Sie nur die letzten Stellen ein. Wenn der aktuelle Timecode zum Beispiel „11:56:24:00“ ist und Sie „3000“ eingeben, findet das System das Bild mit dem Timecode „11:56:30:00“.



   Um das Overlay ohne Ansteuern zu löschen, drücken Sie die Esc-Taste.

   Wenn Sie einen Timecode eingeben, der vor dem Beginn eines Clips oder einer Sequenz liegt, wird das erste Bild des Clips bzw. der Sequenz angezeigt. Wenn Sie einen Timecode eingeben, der nach dem Ende eines Clips oder einer Sequenz liegt, wird das letzte Bild des Clips bzw. der Sequenz angezeigt.

   Beim Eingeben von Timecode können Sie ein Plus- (+) oder Minuszeichen (–) eingeben, um zum Offset-Eingabemodus zu wechseln. Dabei werden sämtliche Zahlen, die Sie eingeben, beibehalten.

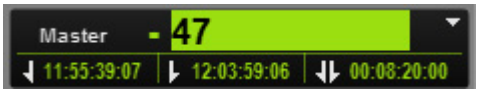
So steuern Sie ein Bild anhand eines Bild-Offset-Werts an:

1. Benutzen Sie zur Eingabe die normalen Zahlentasten oder den numerischen Ziffernblock und geben Sie dann ein Pluszeichen (+) zum Vorwärtsansteuern oder ein Minuszeichen (–) zum Rückwärtsansteuern ein. Vergewissern Sie sich bei der Ziffernblockeingabe, dass die NUM-Taste aktiviert ist. Als Kürzel für „00“ können Sie die Punkttaste (.) drücken.

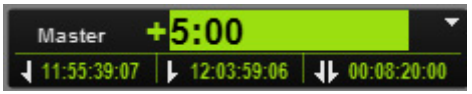
   Ein Plus- oder Minuszeichen wird vor dem leeren grünen Feld angezeigt.

2. Geben Sie für die Stelle, an der Sie die Positionsanzeige platzieren möchten, die Anzahl der Stunden, Minuten, Sekunden oder Bilder ein. Verwenden Sie dabei folgende Formate:

   – Geben Sie 1 bis 99 ein für die Bilder, die Sie vor oder zurück springen möchten. Dann drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac). Beispiel: Geben Sie „–47“ ein, um 47 Bilder zurückzugehen.



   – Um eine gewisse Anzahl an Stunden, Minuten, Sekunden oder Bilder zurückzugehen, geben Sie „100“ oder eine höhere Zahl ein. Dann drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac). Beispiel: Geben Sie „+500“ ein, um 500 Sekunden vorzugehen.



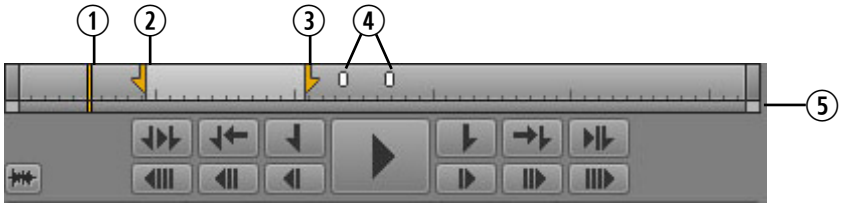
   Um das Overlay ohne Ansteuern zu löschen, drücken Sie die Esc-Taste.

   Wenn Sie eine Zahl eingeben, die über die Grenzen des Clips oder der Sequenz hinausgeht, wird das erste oder letzte Bild des Clips bzw. der Sequenz angezeigt.

   Bei der Eingabe eines Werts zum Vorwärtsansteuern können Sie ein Pluszeichen (+) eingeben, um wieder zum Direkteingabemodus zu wechseln. Bei der Eingabe eines Werts zum Rückwärtsansteuern können Sie ein Minuszeichen (–) eingeben, um wieder zum Direkteingabemodus zu wechseln. Dabei werden sämtliche Zahlen, die Sie eingeben, beibehalten.

Arbeiten in der Medien-Timeline

Die Medien-Timeline ist eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz im Medien-Bereich. Sie enthält Timing-Marken, eine Positionsanzeige und andere Steuerelemente. Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich und seine Steuerelemente im Asset-Modus.



1	Positionsanzeige	**4**	Markenkennzeichnung
2	Startmarke	**5**	Zoomleiste
3	Endmarke		

Im Ausgabe-Modus enthält die Medien-Timeline keine Start- und Endmarken oder anderen Marken.

Die *Positionsanzeige* fungiert als Wiedergabelinie: Medien des durch die Positionsanzeige markierten Bilds werden im Medien-Viewer wiedergegeben. Sie können an der Positionsanzeige ziehen, um durch einen Clip oder eine Sequenz zu scrubben. Sie können auch auf eine Stelle in der Medien-Timeline klicken, um die Positionsanzeige zu verschieben und ein bestimmtes Bild anzuzeigen. Im Ausgabe-Modus entspricht das Verschieben der Positionsanzeige dem Verschieben der Positionsanzeige in der Sequenz-Timeline.

Durch Markierungen in der Medien-Timeline sind die Zeiteinheiten gekennzeichnet. Die angegebenen Einheiten hängen von der Länge des Assets oder der Sequenz und den Einstellungen in der Zoomleiste ab. Bei Timing-Marken sind folgende Einheiten möglich:

- 1 Sekunde
- 10 Sekunden
- 1 Minute (60 Sekunden)
- 5 Minuten (300 Sekunden)
- 1 Stunde (3600 Sekunden)

Diese Timing-Marken dienen der allgemeinen Navigation und sind nicht zum Auffinden eines bestimmten Timecodes vorgesehen. Nähere Informationen zum Arbeiten mit Timecode finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 135

Verwenden der Medien-Zoomleiste

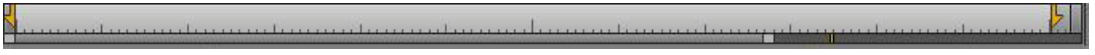
Die Medien-Zoomleiste befindet sich unter der Medien-Timeline. Sie dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Medien-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Clips arbeiten können. Standardmäßig ist sie so eingestellt, dass der gesamte Clip in der Medien-Timeline angezeigt wird.

Die Medien-Zoomleiste ist ähnlich der Sequenz-Zoomleiste (im Sequenz-Bereich), die beiden Zoomleisten arbeiten jedoch voneinander unabhängig. Die Medien-Zoomleiste steht Loggern zur Verfügung, die keinen Zugriff auf den Sequenz-Bereich haben.

Die Medien-Zoomleiste enthält eine Positionsanzeige, die der Positionsanzeige in der Medien-Timeline entspricht und immer sichtbar ist. Das kann hilfreich sein, wenn Sie einen Abschnitt der Timeline vergrößert haben, der die Positionsanzeige der Timeline nicht enthält.

Die folgende Abbildung zeigt die für einen vollständigen 10-Minuten-Clip eingestellte Zoomleiste.

In der nächsten Abbildung ist die Zoomleiste so eingestellt, dass in der Timeline zwei Minuten angezeigt werden. Dies wird als *Zoom-Region* bezeichnet. Beachten Sie, dass die Positionsanzeige in der Zoomleiste angezeigt wird, während sie in der Timeline nicht sichtbar ist.



Sie können die Zoomleiste durch den Clip ziehen, um eine beliebige zweiminütige Region auszuwählen.

Durch Klicken auf die Positionsanzeige in der Zoomleiste wechseln Sie zur Positionsanzeige in der Timeline. Die Zoom-Region verschiebt sich und umfasst nun beide Positionsanzeigen. Des Weiteren wird jener Abschnitt der Timeline vergrößert, der die Positionsanzeige enthält.

Wenn Sie die Positionsanzeige in der Timeline ziehen oder geladene Clips bzw. Sequenzen wiedergeben, folgen die Zoomleiste und ihre Positionsanzeige der Bewegung auf der Timeline.

Sie haben folgende Möglichkeiten, einen Abschnitt der Medien-Timeline zu vergrößern oder zu verkleinern:

- Ziehen Sie an einem Ziehpunkt der Zoomleiste nach innen, um zu vergrößern bzw. nach außen, um zu verkleinern.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach unten, um die Ansicht um 50 % zu vergrößern, und die Pfeiltaste nach oben, um die Ansicht um 50 % zu verkleinern.

  Die folgende Abbildung zeigt die Timeline eines zwanzigminütigen Clips, in der die Zoomleiste den gesamten Clip anzeigt. Start- und Endmarken kennzeichnen ein einminütiges Segment.

In der nächsten Abbildung ist die Timeline vergrößert und das einminütige Segment ist zu sehen. Es werden Timing-Marken im Abstand von jeweils einer Sekunde angezeigt.

Überprüfen für Wiedergabe

Wenn Sie InterplayCentral-Medieninhalte in einer Umgebung mit mehreren Auflösungen wiedergeben, wählt der Medienserver das Medienobjekt in der stärksten Komprimierung. Für das Senden an Playback gibt das „Senden an Playback“-Profil eine High-Res-Zielauflösung vor. Sie können mit Hilfe einer Option festlegen, dass Medien in der Zielauflösung wiedergegeben werden.

Die Prüfung von Medien für das Playout ist eine Möglichkeit, die Verfügbarkeit sämtlicher Medien einer Sequenz sicherzustellen sowie Material auf Schwarzbilder und die Schnitte auf Bildgenauigkeit zu kontrollieren. Sie dient nicht zur Überprüfung der Auflösungsqualität. Diese neue Verlinkung betrifft nur die festgelegte Zielauflösung und falls diese nicht verfügbar ist, erhalten Sie die Meldung: „Media Offline“.

Die Prüfung von Medien für die Wiedergabe ist eine temporäre Einstellung und wird nur auf die aktuell geladene Sequenz angewendet.

So prüfen Sie eine Sequenz in der Zielauflösung für das Senden an Playback:

1. Klicken Sie im Ausgabe-Modus auf die „Für Playout prüfen“-Schaltfläche.

   Die Schaltfläche wird orange. In einer QuickInfo wird die Zielauflösung angezeigt.

2. Geben Sie die Sequenz wieder.

Klicken Sie erneut auf die „Für Playout prüfen“-Schaltfläche, um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren.

Einsetzen von Match Frame

Mit Hilfe der Match Frame-Funktion können Sie einen Master-Clip laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz enthält. Dieser Clip wird als *Quellclip* bezeichnet. Sie können Match Frame nutzen, um auf schnelle Weise einen Clip einer Sequenz oder einen Subclip zur weiteren Bearbeitung zu laden.

Match Frame ist sowohl im Asset- als auch im Ausgabe-Modus verfügbar.

So laden Sie den Quellclip für ein bestimmtes Bild im Subclip oder der Sequenz:

1. Navigieren Sie zu dem Bild, dessen Master-Clip Sie laden möchten.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame“.

   Der Master-Clip, der das Bild enthält, wird in den Medien-Bereich geladen, wobei das entsprechende Bild angezeigt wird. Start- und Endmarken sind so gesetzt, dass sie mit dem Segment in der Sequenz übereinstimmen.

Öffnen eines übergeordneten Ordners

Über den „Übergeordneten Ordner öffnen“-Befehl können Sie einen Assets-Bereich für einen Ordner, der ein ausgewähltes Asset enthält, öffnen. Vielleicht möchten Sie beispielsweise den Ordner finden, in dem sich Master-Clips befinden, die zur gleichen Zeit aufgenommen wurden wie der Clip, der aktuell im Medien-Bereich geladen ist. Sie können diesen Befehl für Assets, die im Medien-Bereich geladen sowie in einem Assets- oder Suchfensterbereich ausgewählt sind, einsetzen.

So öffnen Sie den übergeordneten Ordner für ein im Medien-Bereich geladenes Asset:

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

  Befindet sich das Asset nur in einem Ordner, wird dieser in einem neuen Assets-Bereich geöffnet, wobei das ausgewählte Asset hervorgehoben wird.

  Befindet sich das Asset in mehr als einem Ordner, erscheint das „Übergeordneten Ordner öffnen“-Fenster, das eine Liste der Ordner anzeigt, die dieses Asset enthalten. Doppelklicken Sie auf einen der angeführten Ordner, um diesen in einem neuen Assets-Bereich zu öffnen (ausgewähltes Asset ist hervorgehoben). Mit den Pfeiltasten nach oben und nach unten navigieren Sie durch die Liste und mit der Eingabe-Taste öffnen Sie den übergeordneten Ordner des ausgewählten Clips. Drücken Sie zum Beenden und Schließen des Fensters die Esc-Taste.

So öffnen Sie den übergeordneten Ordner eines in einem Assets-Bereich ausgewählten Assets:

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

  Das Ergebnis ist dasselbe wie beim Ausführen dieses Befehls für ein im Medien-Bereich geladenes Asset.

So öffnen Sie den übergeordneten Ordner eines in einem Suchfensterbereich ausgewählten Assets:

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

  Der Ordner für das ausgewählte Asset, das in der Pfad-Spalte angezeigt wird, wird direkt in einem neuen Assets-Bereich geöffnet, wobei das ausgewählte Asset hervorgehoben wird.

  Ist in den Interplay Production-Benutzereinstellungen die Option „Jedes gefundene Asset nur einmal anzeigen“ aktiviert, erhalten Sie dieselben Ergebnisse, als würden Sie den Befehl für ein im Medien-Bereich geladenes Asset ausführen.

Befindet sich das Asset in einem Ordner, der mehr Objekte enthält, als in einer Assets-Registerkarte angezeigt werden können, und befindet sich das Asset nicht in der ersten Gruppe, wird es nicht hervorgehoben.

Mixdown von Sequenzen

Die Mixdown-Funktion in InterplayCentral können Sie für zwei Zwecke einsetzen:

- Erstellen eines Master-Clips, der im Medien-Viewer abspielbar ist: Wenn eine in einem Avid-Editing-System erstellte Sequenz zu komplex für die ordnungsgemäße Wiedergabe im Medien-Bereich ist, können Sie über die Mixdown-Funktion einen neuen Master-Clip erstellen. Master-Clips sind immer abspielbar. Nach dem Mixdown einer Sequenz können Sie den neuen Master-Clip laden, Start- und Endmarken setzen und das Segment Ihrer Sequenz hinzufügen.

Weitere Informationen zur Wiedergabe von Sequenzen finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 130.

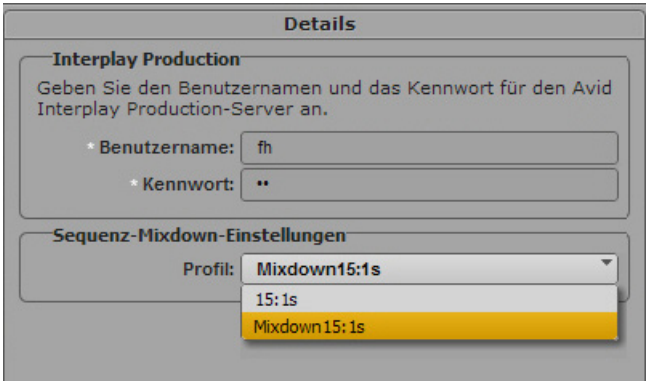
- Erstellen einer Sequenz, die mit der Senden-an-Playback Auflösung übereinstimmt: Wenn Sie eine Sequenz an ein Wiedergabegerät senden, muss die Auflösung der Sequenz mit der für das Wiedergabegerät festgelegten Auflösung übereinstimmen. Sollte dies nicht der Fall sein, erhalten Sie einen Warnhinweis von InterplayCentral. Sie können dann die Mixdown-Funktion nutzen, um eine Sequenz mit der erforderlichen Auflösung zu erstellen.

Der Mixdown in InterplayCentral erfolgt über den Media Services Transcode-Dienst des Interplay Production-Systems. Dazu muss ein Interplay Production-Administrator ein Transcode-Profil mit Mixdown-Modus erstellen. Dieses Profil können InterplayCentral-Benutzer anschließend über das Einstellungen-Dialogfeld abrufen.

Da InterplayCentral sämtliche verfügbaren Transcode-Profile anzeigt, sollte der Interplay Production-Administrator dem Profil einen aussagekräftigen Namen geben. So könnten zum Beispiel das Wort „Mixdown“ und die jeweilige Auflösung im Profilnamen verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation der Interplay Media Services.

So wählen Sie ein Transcode-Profil für den Mixdown einer Sequenz aus:

1. Wählen Sie „Home > Einstellungen“.
2. Wählen Sie unter „Name“ die Option „Interplay Production“.
3. Wählen Sie im „Sequenz-Mixdown-Einstellungen“-Abschnitt ein Profil aus der Profil-Liste.

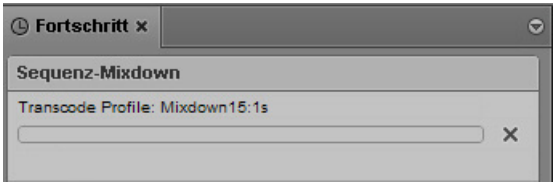


4. Klicken Sie auf „Anwenden“ und schließen Sie das Einstellungen-Dialogfeld.

Sie haben folgende Möglichkeiten zum Mixdown einer Sequenz:

- Wählen Sie im Assets-Bereich oder in einem Suchfensterbereich eine Interplay Production-Sequenz, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie „Sequenz-Mixdown“.
- Wählen Sie im Assets-Bereich eine Interplay Production-Sequenz und wählen Sie im Assets-Bereichsmenü „Sequenz-Mixdown“.
- Wenn Sie im Medien-Bereich eine Sequenz geladen haben, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz-Mixdown“.
- Wenn Sie im Medien-Bereich eine Sequenz geladen haben, wählen Sie im Fach-/Story-Bereichsmenü „Sequenz-Mixdown“.

  Der Sequenz-Mixdown-Vorgang verwendet das ausgewählte Transcode-Profil und beginnt mit dem Mixdown. Den Status des Vorgangs können Sie im Fortschritt-Bereich nachverfolgen.



Klicken Sie zum Abbrechen des Vorgangs auf das X-Symbol. Bei erfolgreich abgeschlossenem Vorgang wird im Fortschritt-Bereich der Name des neuen Master-Clips angezeigt. Klicken Sie auf das Monitor-Symbol, um den Clip im Medien-Bereich wiederzugeben.

Der neue Master-Clip wird im selben Interplay Production-Ordner wie die Originalsequenz erstellt. Klicken Sie auf den blauen Link, um den Ordner im Assets-Bereich zu öffnen.

Die Medien für den neuen Master-Clip werden in dem Arbeitsbereich, der im Transcode-Profil festgelegt ist, gespeichert.

Anzeigen und Bearbeiten von Clips während der Einspielung

In InterplayCentral ist die Wiedergabe und Bearbeitung eines Master-Clips möglich, noch während er über ein Ingest-Gerät eingespielt wird. Diese Clips werden als *Clips mit laufender Übertragung* bezeichnet und Ihre Bearbeitung ist als *Frame Chase-Editing* oder *Edit While Capture* (EWC) bekannt. Sie können einen Clip mit laufender Übertragung einer Sequenz hinzufügen und die Sequenz an ein Wiedergabegerät senden, noch bevor die Einspielung abgeschlossen ist. Nähere Informationen zum Frame Chase-Editing finden Sie in der Avid Interplay Transfer-Dokumentation.

Clips mit laufender Übertragung sind in der Interplay Production-Datenbankstruktur mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

	Master-Clip mit laufender Übertragung		Audio-Clip mit laufender Übertragung

Wenn Sie einen Clip mit laufender Übertragung im Medien-Bereich anzeigen, pulsieren die Enden der Medien-Timeline für die Dauer der Einspielung violett.

Während der Einspielung bleibt die sichtbare Region der Medien-Timeline (die Zoom-Region) konstant, um die Anzeige und Bearbeitung zu erleichtern. Je länger der Clip wird, desto kleiner wird die Zoomleiste. Mit Hilfe der Zoomleiste können Sie während der Einspielung die Zoom-Region verändern.

Sie können die Zoom-Region verkleinern und neues Material ansehen, sobald es verfügbar wird. Wenn Sie zum Beispiel die Ansicht vergrößern, um die letzten 5 Minuten eines Clips zu sehen, und dann bis nahe dem Ende wiedergeben, zeigt die sichtbare Region der Timeline während des gesamten Einspielvorgangs die letzten 5 Minuten des verfügbaren Materials an.

Speichern von Einzelbildern als Bilddateien

Im Medien-Bereich können Sie Einzelbilder eines Videos auswählen und als PNG- oder JPG-Datei speichern. Wenn ein Clip mit mehreren Auflösungen assoziiert ist, wird das Bild in der höchsten verfügbaren Auflösung gespeichert.

So speichern Sie ein Einzelbild als Bilddatei:

1. Öffnen Sie ein Video-Asset im Medien-Bereich.
2. Navigieren Sie zum gewünschten Videobild.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Als Bild speichern“.
4. Bestimmen Sie in dem Dialogfeld, das daraufhin erscheint, das gewünschte Format: PNG oder JPG.
5. (Optional:) Klicken Sie in das Dateiname-Feld und ändern Sie den standardmäßigen Namen der Datei.
6. Klicken Sie auf „Download“.

   Die Bilddatei wird im Standard-Download-Ordner, der von Ihrem Browser festgelegt ist, auf Ihrem Computer gespeichert.

7 Verwenden von Audio

In den folgenden Hauptabschnitten wird beschrieben, wie Sie Audiomaterial zur Sequenz-Timeline hinzufügen und Audiopegel anpassen, während Sie Ihre Story erstellen:

- Der Audio-Bereich
- Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen
- Einstellen des Audio-Mix
- Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen
- Überschreiben der Standard-Audiospurzuordnung
- Aufnehmen eines Voiceover

Der Audio-Bereich

Im Audio-Bereich finden Sie alle Steuerelemente, die Sie benötigen, um die Audiopegel einer erweiterten Sequenz abzuhören und anzupassen.

Standardmäßig befindet sich der Audio-Bereich im Video-Layout direkt unterhalb des Medien-Bereichs. Je nach Bedarf können Sie den Audio-Bereich aber auch in einen anderen Bereich des Layouts ziehen. Wenn der Audio-Bereich nicht angezeigt wird, wählen Sie in „Bereiche“ die Option „Audi“ aus, um den Bereich zu öffnen.

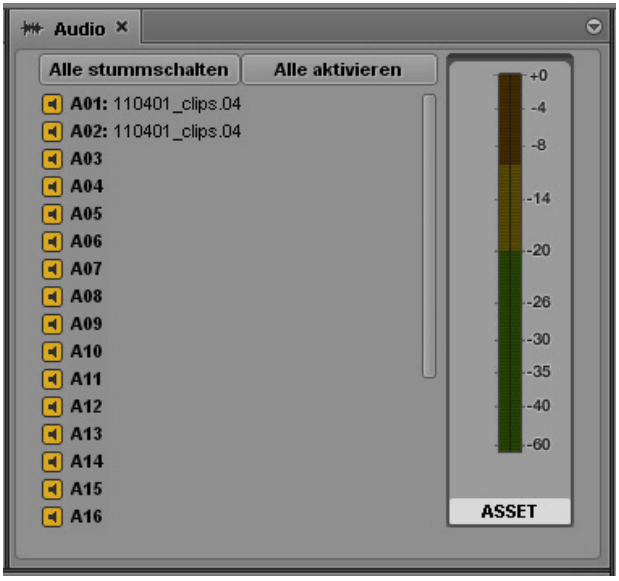
Welche Steuerelemente zur Verfügung stehen, hängt davon ab, welcher Modus im Medien-Bereich aktiviert wurde. Informationen dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten:

- „Audio-Bereich im Asset-Modus“ auf Seite 146
- „Audio-Bereich im Ausgabe-Modus“ auf Seite 147

Audio-Bereich im Asset-Modus

Wenn ein Asset im Medien-Bereich im Asset-Modus geöffnet ist, werden im Audio-Bereich die verfügbaren Audiospuren angezeigt und stehen zur Auswahl bereit. In diesem Fall können Sie den Audiopegel eines Assets mit Hilfe der Audiopegelanzeigen abhören, aber nicht bearbeiten.

In der folgenden Abbildung sehen Sie den Audio-Bereich mit einem Master-Clip namens 110401_clips.04, der im Medien-Bereich geladen ist (Asset-Modus ist ausgewählt). Dieser Clip enthält zwei Audiospuren. Alle Spuren sind für das Monitoring aktiviert, was an den orangefarbenen Lautsprechersymbolen erkennbar ist.



Quellclips und einfache Sequenzen können bis zu 24 Audiospuren enthalten. Um mehr Spuren anzuzeigen, benutzen Sie die Bildlaufleiste.

In der Interplay Central ReadMe-*Datei finden Sie Informationen zu möglichen Beschränkungen der Anzahl an Spuren für das Monitoring.*

Weitere Informationen zum benutzerdefinierten Monitoring finden Sie unter „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 155.

Audio-Bereich im Ausgabe-Modus

Wenn ein Asset im Medien-Bereich im Ausgabe-Modus geladen ist, wird der Audio-Bereich unterschiedlich dargestellt, je nachdem, ob es sich bei dem Asset um eine einfache, eine nicht editierbare oder eine erweiterte Sequenz handelt.

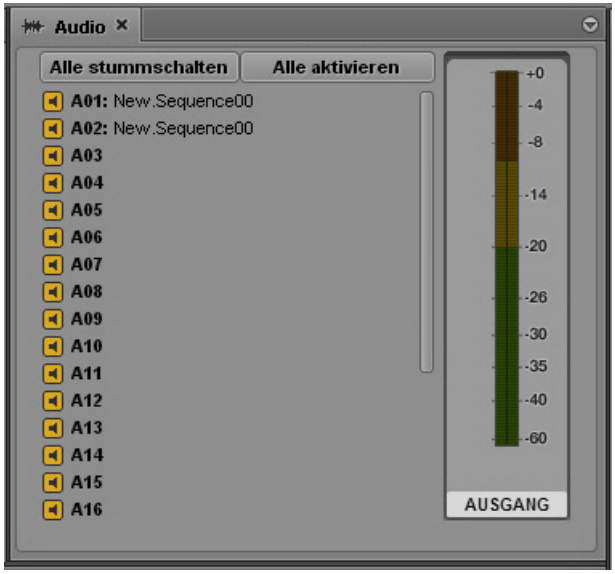
Einfache und nicht bearbeitbare Sequenzen

Wenn eine einfache Sequenz im Audio-Bereich im Ausgabe-Modus geöffnet ist, werden im Audio-Bereich die verfügbaren Audiospuren angezeigt und stehen zur Auswahl bereit. In diesem Fall können Sie den Audiopegel eines Assets mit Hilfe der Audiopegelanzeigen abhören, aber

nicht bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Audiospuren in einfachen Sequenzen“ auf Seite 150.

Die Anzeige ist ähnlich bei einer im Ausgabe-Modus geladenen, nicht editierbaren Sequenz. Es werden Audiospuren angezeigt und Sie können Audio abhören. Nicht editierbare Sequenzen werden im Sequenz-Bereich dunkelrot dargestellt.

In der folgenden Abbildung sehen Sie den Audio-Bereich mit einer einfachen Sequenz namens New.Sequence.00, die im Medien-Bereich geladen ist (Ausgabe-Modus ist ausgewählt). Die Sequenz enthält zwei Audiospuren und alle Spuren sind für das Monitoring aktiviert.



Erweiterte Sequenzen

Wenn eine erweiterte Sequenz im Ausgabe-Modus geöffnet wird, sind nur die Audio-Pegelanzeigen aktiviert. Die Umrandungsfarbe der Steuerelemente stimmt mit der Farbe der jeweiligen Spur in der Sequenz überein: Grün für NAT-, Blau für SOT- und Violett für Voice-Spuren. Die NAT-, SOT- und Voice-Steuerelemente sind je nach Position der Positionsanzeige aktiviert oder deaktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 151.

Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente im Audio-Bereich bei einer im Ausgabe-Modus geöffneten Sequenz. Die Positionsanzeige gilt für alle drei Spuren.

	Steuerelement	Beschreibung
1	Balance-Regler	Regelt die Balance von Stereospuren. Klicken Sie auf den grünen Kopf in der Pegelanzeige und ziehen Sie ihn nach rechts oder nach links, um den gewünschten Mix zu erzeugen. Wenn Sie den Regler der Anzeige ganz nach links (L) oder rechts (R) drehen, wird entsprechend nur der Inhalt des linken bzw. rechten Kanals ausgewählt. Durch Doppelklicken auf den Drehregler können Sie diesen zentrieren. Die Balance-Regler werden nur dann aktiviert, wenn zwei Spuren für NAT- oder SOT-Audioinhalte vorhanden sind.
2	Schaltflächen „Solo“ und „Mute“	Klicken Sie auf die Solo-Schaltfläche (S), um nur die ausgewählte Mono- oder Stereospur abzuhören. Alle anderen Spuren werden stummgeschaltet. Klicken Sie auf die Mute-Schaltfläche (M), um nur die ausgewählte Mono- oder Stereospur stummzuschalten.
3	Lautstärke-Schieberegler	Klicken Sie auf den Regler und ziehen Sie daran, um die Lautstärke eines Audioclips zu regeln. Der Lautstärkepegel gilt nur für das jeweilige Segment eines Clips, nicht für den gesamten Clip oder die gesamte Spur.
4	Anzeige des Lautstärkepegels	Zeigt den mit dem Schieberegler eingestellten Lautstärkepegel an.

	Steuerelement	Beschreibung
5	Spur-Anzeige	Zeigt die mit den Steuerelementen assoziierte Spur an. Spuren werden als Mono- oder Stereospur identifiziert. „NAT 1, 2“ zeigt z. B. eine NAT-Stereospur an, die die Spuren 1 und 2 verwendet. InterplayCentral-Administratoren können die Bezeichnungen der einzelnen Spuren bearbeiten und ändern, indem Sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Production ändern. Weitere Informationen finden Sie im *Avid-InterplayCentralAdministrationshandbuch.*
6	Bereichsmenü-Schaltfläche	Enthält Optionen für das Editieren von Audioinhalten: • Mix-Modus: Wählen Sie Stereo oder Mono als Format für die Audio-Ausgabe aus. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 155. • Hilfe: Enthält Informationen zum Audio-Bereich. Über die Hilfe-Steuerelemente können Sie auf weitere Hilfethemen zugreifen.
7	Audio-Pegelanzeigen	Zeigt den Audiopegel für das Asset, die ausgewählten Spuren der Sequenz oder für den gesamten Mix der Sequenz an. Es gibt zwei Pegelanzeigen. Die Lautstärkepegel der einzelnen Stereo-Ausgaben werden jeweils auf separaten Pegelanzeigen angezeigt. Bei der Mono-Ausgabe zeigen beide Pegelanzeigen denselben Lautstärkepegel an. Alle Spuren werden einer Stereo- oder Mono-Ausgabe zugewiesen. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 155.

Arbeiten mit Audiospuren in einfachen Sequenzen

Eine einfache Sequenz enthält nur eine Audiospur. Auf dieser einzelnen Audiospur sind alle Quellaudiospuren enthalten. Sie können Clips mit bis zu 24 Audiospuren zu der Sequenz hinzufügen. Alle Spuren werden in die gespeicherte Sequenz integriert. Beachten Sie Folgendes:

- Sie können den Mix im Mono- oder Stereoformat speichern. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 155.
- Sie können ebenfalls auswählen, welche Spuren Sie abhören möchten. Siehe „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 155.

Bei einfachen Sequenzen können Sie den Audiopegel mit Hilfe der Audiopegelanzeigen abhören, aber nicht editieren.

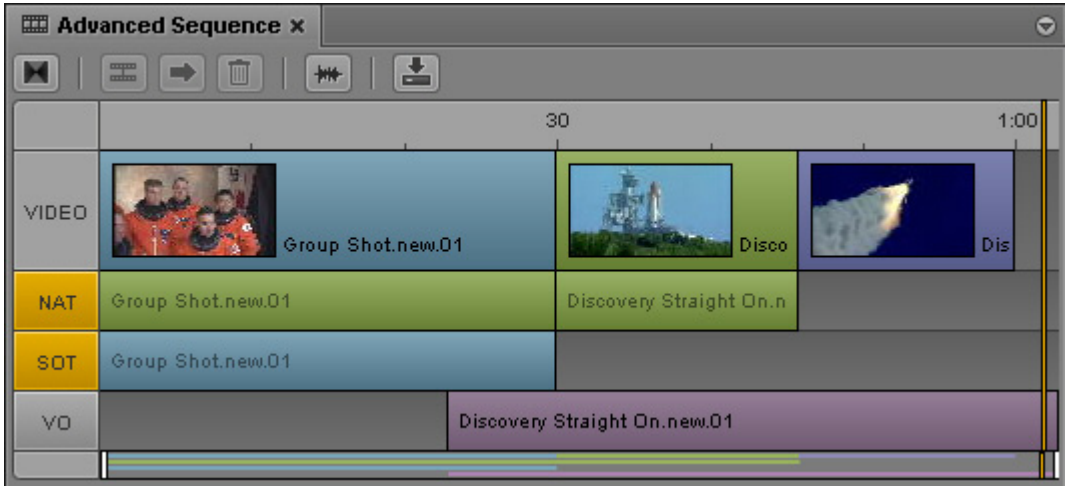
In der Interplay Central ReadMe-*Datei finden Sie Informationen zu möglichen Beschränkungen der Anzahl an Spuren für das Monitoring.*

Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen

Bei erweiterten Sequenzen enthält die Timeline im Sequenz-Bereich drei verschiedene Typen von Audiospuren:

- NAT (Natural Sound): Audio, das gleichzeitig mit dem Video über ein in die Kamera integriertes Mikrofon aufgenommen wird. InterplayCentral unterstützt NAT-Spuren mit ein oder zwei Kanälen. Medien auf der NAT-Spur und assoziierte Videosegmente werden in grüner Farbe dargestellt. Wenn ein Videosegment NAT- und SOT-Video enthält, wird das Videosegment hellblau angezeigt.
- SOT (Sound-on-Tape): Audio, das gleichzeitig mit dem Video aufgenommen wurde, normalerweise über ein separates, nicht in die Kamera integriertes Mikrofon, das den natürlichen Sound aufnimmt. InterplayCentral unterstützt SOT-Spuren mit ein oder zwei Kanälen. Medien auf der SOT-Spur und assoziierte Videospuren werden hellblau dargestellt.
- VO (Voice): Audio, das mit einem an Ihr System angeschlossenen Audiogerät aufgenommen wurde oder aus einer Audiodatei stammt, die aus der Interplay Production-Datenbank geöffnet wurde. InterplayCentral unterstützt Voice-Spuren mit einem Kanal. Medien auf der Voice-Spur werden violett dargestellt.

Die folgende Abbildung zeigt (von links nach rechts): Video mit NAT und SOT, VO, Video mit NAT sowie reines Video. Ein Videosegment ohne dazugehörige Audiodateien wird dunkelblau dargestellt.



Interplay Production-Administratoren können die Bezeichnungen der einzelnen Spuren bearbeiten und ändern, indem sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Production ändern.

Die Application Database-Ansicht von Interplay Production enthält auch Einstellungen, mit denen Sie festlegen können, wie viele Kanäle für NAT- und SOT-Spuren verwendet und wie Quell- und Ausgangs-Spuren gepatcht werden sollen. Sie können maximal fünf Audiospuren als Quelle und Ausgabe festlegen.

- Eine oder zwei NAT-Spuren
- Eine oder zwei SOT-Spuren
- Eine Voice-Spur

Weitere Informationen finden Sie im *Avid-InterplayCentralAdministrationshandbuch*.

Automatische Anpassung von Gain-Pegeln

Die Anwendung legt den Gain-Pegel automatisch fest, um den klarsten Klang für die Master-Audiospur Ihrer Story zu erzeugen. Dabei werden vordefinierte Lautstärkepegel für verschiedene Spuren eingestellt, sodass Sie die Gain-Pegel nicht mehr manuell anpassen müssen. Die Gain-Pegel werden entsprechend der folgenden Parameter festgelegt:

- Wenn eine Voice-Spur vorhanden ist, regelt die App die Lautstärke aller anderen vorhandenen Spuren (NAT- und/oder SOT-Spuren) dort herunter, wo sich diese in denselben Bereichen auf der Sequenz-Timeline befinden (auch als „Ducking“ bezeichnet).
- Wenn keine Voice-Spur, aber eine SOT-Spur vorhanden ist, regelt die App die Lautstärke der NAT-Spur dort herunter, wo sich diese in denselben Bereichen auf der Sequenz-Timeline befindet.
- Wenn weder Voice- oder SOT-Spuren vorhanden sind, bleibt die Lautstärke des NAT-Sounds überall unverändert.

Interplay Production-Administratoren können das Herunterregeln bzw. Ducking von Hintergrundspuren konfigurieren, indem sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Administrator ändern. Weitere Informationen finden Sie im *Avid Interplay Engine and Avid Interplay Archive Engine Administration Guide*. Der Standardwert ist 12 dB.

Automatisches Erstellen von Überblendungen

Standardmäßig erstellt InterplayCentral Übergänge zwischen den einzelnen Clips in Ihrer Sequenz. Da der Fade-In und der Fade-Out der Überblendung jeweils mindestens ein Einzelbild andauert, sollten Sie Ihre Startmarke nicht in das erste Einzelbild Ihres Clips und Ihre Endmarke nicht in das letzte Einzelbild Ihres Clips setzen. Verwenden Sie stattdessen die Steuerelemente des Videomonitors, um den Marker ein paar Einzelbilder nach dem Start bzw. vor dem Ende Ihres Clips zu setzen, bevor Sie Ihre Start- und Endmarken festlegen.

Interplay Production-Administratoren können die Anzahl der für die Überblendung verwendeten Einzelbilder ändern, indem sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Administrator ändern. Weitere Informationen finden Sie im *Avid Interplay Engine and Avid Interplay Archive Engine Administration Guide*.Standardmäßig sind 2 Einzelbilder festgelegt.

Anpassen von Audiopegeln für erweiterte Sequenzen

Sie können die Audiopegel für Segmente in allen Spuren von erweiterten Sequenzen anpassen. Die Änderungen werden zusammen mit der Sequenz gespeichert und bleiben erhalten, wenn Sie Inhalte zum Playback senden.

So passen Sie die Audiopegel einer Sequenz an:

1. Wenn der Audio-Bereich nicht geöffnet ist, wählen Sie in „Bereiche“ die Option „Audio“ aus, um den Bereich zu öffnen.

   Der Audio-Bereich wird geöffnet und die Steuerelemente werden angezeigt.

2. Passen Sie den Pegel der gewünschten Spur durch Ziehen des Audio-Schiebereglers an.

   Die Änderungen des Audiopegels werden in der Audio-Pegelanzeige übernommen. Die folgende Abbildung zeigt die Anpassung des Pegels einer NAT-Spur.

Weitere Informationen zu Audio-Steuerelementen finden Sie unter „Der Audio-Bereich“ auf Seite 146.

Überschreiben der Standard-Audiospurzuordnung

Interplay-Administratoren legen die Standard-Spuren für NAT-, SOT- und Voice-Audioinhalte fest. Standardmäßig ist die Spur A1 NAT-Audio, die Spur A2 SOT-Audio und die Spur A3 Voice-Audio zugewiesen. (Wenn die Unterstützung von Spuren mit zwei Kanälen aktiviert ist, werden die Spuren A1 und A4 NAT-Audio und die Spuren A2 und A5 SOT-Audio zugewiesen.)

Weitere Informationen zum Festlegen der Standard-Audiozuordnung finden Sie im Avid Interplay Central-Administrationshandbuch.

Möglicherweise müssen Sie diese Zuweisungen ändern. So kann es beispielsweise vorkommen, dass die Reihenfolge von NAT-Audio und SOT-Audio umgekehrt wird, wenn das Eingangssignal des Mikrofons eines Reporters auf der falschen Spur aufgenommen wird. Wenn das geschieht, übernimmt der NAT-Sound die Position der SOT-Spur, und wenn Sie den NAT-Spur deaktivieren möchten, wird stattdessen SOT deaktiviert. Um dieses Problem zu beheben, können Sie die NAT- und die SOT-Spur miteinander vertauschen.

Wenn Sie die Standard-NAT- oder SOT-Spuren in einem Clip überschreiben, wird nur der jeweils aktive Clip in der Sequenz-Timeline bearbeitet. Andere Clips aus derselben Quelle, die Sie ebenfalls zur Sequenz hinzugefügt haben, werden nicht verändert.

So überschreiben Sie die Standard-Audiozuordnung:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Audioclip im Sequenz-Bereich.

   Das Menü stellt die derzeit ausgewählte Audiozuordnung dar.

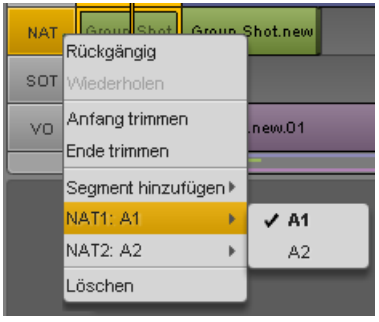
2. Wählen Sie die Option für die Spuren aus, die Sie ändern möchten.

   Beispiel: Sie möchten die Standardzuordnung von NAT- und SOT-Spuren tauschen:

   – Wählen Sie NAT1 A1 > A2.

   – Wählen Sie SOT1 A2 > A1.

   Ein Häkchen zeigt die ausgewählte Spur an. Die Standard-Audiospurzuordnung wird fett dargestellt.



Einstellen des Audio-Mix

Sie können den Audio-Mix für ein Asset oder eine Sequenz einstellen. Bei einem Asset können bis zu 24 Spuren abgehört werden. Sie können ebenfalls auswählen, welche Spuren Sie abhören möchten. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 155. Der Audiomix wird nur für das Monitoring verwendet.

In der Interplay Central ReadMe-*Datei finden Sie Informationen zu möglichen Beschränkungen der Anzahl von Spuren für das Monitoring.*

Sie haben folgende Möglichkeiten, um den Audio-Mix festzulegen:

- Wählen Sie im Menü des Audio-Bereichs unter „Mix-Modus“ die Option „Mono“ aus.

  InterplayCentral weist alle Audiospuren einem zentralen Pan-Regler zu, der einen Mono-Mixdown aller Spuren erstellt. Die dabei erzeugte Spur wird auf zwei identischen Kanälen ausgegeben.

- Wählen Sie unter „Mix-Modus“ die Option „Stereo“ aus.

  Im Asset-Modus weist InterplayCentral alle Audiospuren einem nach links/rechts schwenkenden Pan-Regler zu, wobei Spuren mit ungerader Zahl auf den einen Kanal und Spuren mit gerader Zahl auf den anderen Kanal gelegt werden und so ein Stereo-Mixdown aller Spuren erzeugt wird. Die dabei erzeugten zwei Spuren werden auf zwei Kanälen ausgegeben.

  Im Ausgabe-Modus gilt diese Einstellung nur für Spuren mit zwei Kanälen. Mit dem Balance-Regler können Sie den Mix für die Spuren NAT1, NAT2, SOT1 und SOT2 anpassen. Administratoren können festlegen, wie Spuren in den „Editor Database“-Einstellungen des Interplay Administrator zugewiesen werden. Weitere Informationen finden Sie im *Avid-InterplayCentralAdministrationshandbuch.*

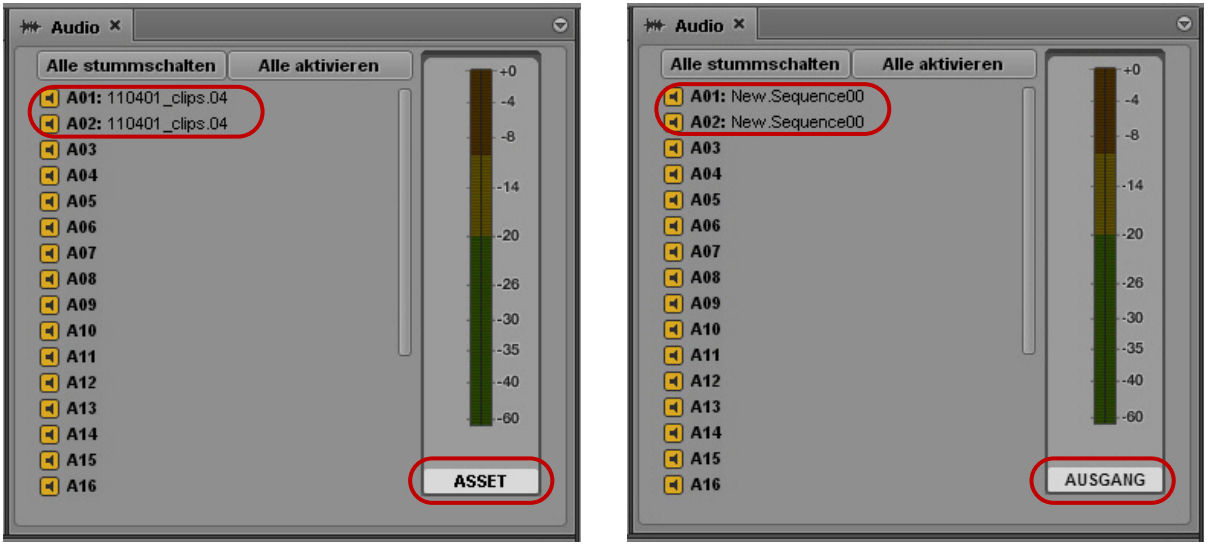
Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen

Über die Steuerelemente im Audio-Bereich wählen Sie aus, welche Spuren aus Assets bzw. einfachen Sequenzen abgehört werden sollen. Assets und einfache Sequenzen können bis zu 24 Audiospuren enthalten und Sie können eine beliebige Kombination von Spuren zum Monitoring auswählen. Der Audiopegel für ein Asset oder eine einfache Sequenz kann nicht angepasst werden.

Die Anzeige ist ähnlich bei einer im Ausgabe-Modus geladenen, nicht editierbaren Sequenz. Es werden Audiospuren angezeigt und Sie können Audio abhören. Nicht editierbare Sequenzen werden im Sequenz-Bereich dunkelrot dargestellt. Weitere Informationen finden Sie unter „Öffnen einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ im Avid Interplay Central-Benutzerhandbuch.

Wenn Sie den Audio-Bereich zum ersten Mal öffnen, sind alle Spuren zum Monitoring aktiviert. Benutzerdefiniertes Monitoring bleibt von einer Sitzung zur nächsten erhalten.

In der folgenden Abbildung ist der Audio-Bereich mit einem Master-Clip (links) und einer einfachen Sequenz (rechts) dargestellt.



Die Anzeigen ähneln sich. Beim Master-Clip sind die beiden Audiospuren mit dem Namen des Master-Clips bezeichnet (10401_clips.04). Bei der Sequenz sind die beiden Audiospuren mit dem Namen der Sequenz bezeichnet (New.Sequence00). Die Bezeichnung unterhalb der Audiopegelanzeige gibt an, welcher Modus im Medien-Bereich ausgewählt ist. Alle Spuren sind für das Monitoring aktiviert, was an den orangefarbenen Lautsprechersymbolen erkennbar ist.

Ist im Medien-Bereich ein Gruppenclip geladen, werden im Audio-Bereich zusätzliche Steuerelemente angezeigt. Siehe „Arbeiten mit Gruppenclips“ auf Seite 160.

So deaktivieren Sie das Monitoring (Stummschalten einer einzelnen Spur):

- Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, damit es grau angezeigt wird.

So aktivieren Sie das Monitoring für eine einzelne Spur:

- Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, damit es orange angezeigt wird.

So deaktivieren Sie das Monitoring für alle Spuren:

- Klicken Sie auf die „Alle stummschalten“-Schaltfläche.

So aktivieren Sie das Monitoring für alle Spuren:

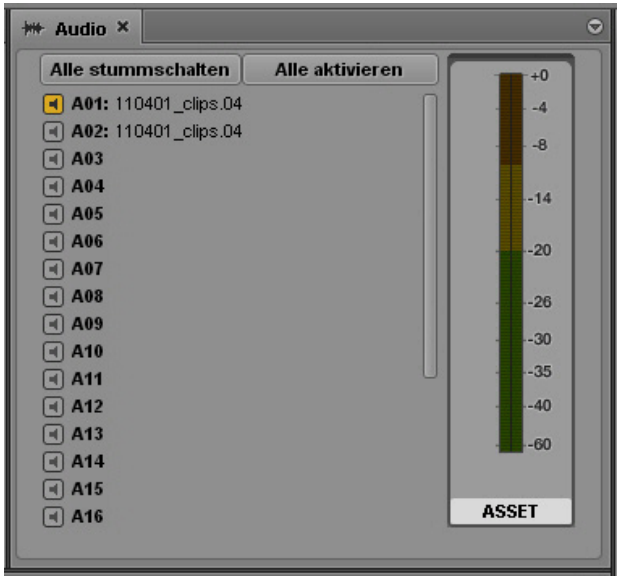
- Klicken Sie auf die „Alle aktivieren“-Schaltfläche.

So schalten Sie zwischen „Alle aktivieren“ und „Alle stummschalten“ um:

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf ein Lautsprechersymbol.

  Wenn das angeklickte Lautsprechersymbol grau war, werden alle Spuren aktiviert. Wenn das angeklickte Lautsprechersymbol orange war, werden alle Spuren deaktiviert.

In der folgenden Abbildung ist nur eine Spur, A01, zum Monitoring aktiviert. Um dieses Verhalten schnellen zu konfigurieren, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Symbol einer aktiven Spur, um alle Spuren stummzuschalten. Klicken Sie dann auf das Symbol für A01, um nur diese Spur abzuhören.



Aufnehmen eines Voiceover

Für die Aufnahme eines Voiceover für Ihre Story stehen Ihnen spezielle Audio-Steuerelemente im Medien-Bereich zur Verfügung. Sie können das Voiceover aufnehmen, während das Video wiedergegeben wird.

Interplay Central benutzt die Aufnahmefunktion von Adobe® Flash® Player, um das Eingabegerät für das Voiceover zu erkennen. Flash Player erkennt automatisch ein Standardmikrofon oder anderes Audioaufnahmegerät auf Ihrem Computer und benutzt dieses Gerät, sofern Sie nicht die entsprechende Flash Player-Einstellung ändern. Um auf diese Einstellung zuzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine beliebige Stelle im Medien-Viewer und wählen Sie „Einstellungen“.

Wenn Sie ein Gerät auswählen, das nicht das Standardeingabegerät des Systems ist, und das Gerät später entfernen, müssen Sie vielleicht die Flash Player-Einstellungen manuell ändern.

Wenn Sie die Voiceover-Steuerelemente zum ersten Mal in einer Session verwenden, werden Sie in einer Mitteilung von Flash Player aufgefordert, den Zugriff auf Ihre Kamera und Ihr Mikrofon durch den InterplayCentral-Server zu erlauben. Klicken Sie auf „Erlauben“.

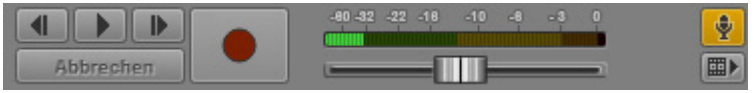
So nehmen Sie ein Voiceover auf:

1. Klicken Sie auf „Ausgabe“, um die Sequenz in den Medien-Bereich zu laden.

   Sobald die Schaltfläche „Ausgabe“ aktiviert wurde, wird die Voiceover-Schaltfläche unten rechts im Medien-Bereich angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Voiceover-Schaltfläche.

   Die Voiceover-Steuerelemente werden angezeigt.



3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Medien-Bereichs, wählen Sie „Eingangsquelle“ und anschließend das Gerät, das Sie für die Aufnahme verwenden möchten.
4. Schalten Sie das Aufnahmegerät ein und stellen Sie, falls erforderlich, den Lautstärkepegel mit Hilfe des Lautstärke-Schiebereglers ein.
5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Startpunkt für die Aufnahme festzulegen:
   - Ziehen Sie die Positionsanzeige an eine Stelle in der Medien-Timeline oder Sequenz-Timeline.
   - Klicken Sie auf „Wiedergabe/Pause“, „1 Bild zurück“ oder „1 Bild vor“ in den Voiceover-Steuerelementen.
6. Klicken Sie auf die Aufnahme-Schaltfläche, wenn Sie mit der Aufnahme beginnen möchten.

   Es wird ein Countdown von 3 Sekunden eingeblendet, jede der drei Sekunden wird von einem Ton begleitet und die Aufnahme-Schaltfläche leuchtet rot. Nach dem Countdown leuchtet die Aufnahme-Schaltfläche weiterhin rot und Sie können mit der Aufnahme beginnen.

   In der Audio-Pegelanzeige können Sie den Aufnahmepegel kontrollieren und bei Bedarf auch während der Aufnahme anpassen.

   Klicken Sie auf „Abbrechen“, um die Aufnahme abzubrechen, ohne die Datei zu speichern.

7. Klicken Sie erneut auf die Aufnahme-Schaltfläche, wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind.

   Das Voiceover wird in der V-Spalte der Sequenz hinzugefügt. Wenn Sie die Aufnahme erneut anhören möchten, können Sie dies tun, indem Sie die Sequenz abspielen.

   Bei der Aufnahme eines Voiceover lautet der Name des neuen Audioclips *Sequenz_Name*.VO.*nn*. Voiceovers werden in Interplay in den gleichen Ordner eingecheckt wie die Sequenz, für die sie aufgenommen wurden.

8. Klicken Sie erneut auf die Voiceover-Schaltfläche, um die Voiceover-Steuerelemente zu deaktivieren.

8 Arbeiten mit Gruppenclips

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit Gruppenclips und Multikamera- bzw. Multicam-Workflows in Interplay Central beschrieben:

- Gruppenclips und Multicam-Workflows in Interplay Central
- Arbeiten mit Gruppenclips
- Erstellen einer einfachen Sequenz mit Gruppenclips
- Senden einer Sequenz mit Gruppenclips an ein Wiedergabegerät

Aus Gruppenclips erstellte Subclips, aus Subclips bestehende Gruppenclips und Multigruppenclips werden derzeit nicht durch Interplay Central unterstützt.

Gruppenclips und Multicam-Workflows in Interplay Central

Mehrere Kameras werden häufig bei Produktionen von Konzerten, Preisverleihungen, Situationskomödien und Reality-TV eingesetzt. Das dadurch entstehende Material kann zur Erstellung von *Gruppenclips* verwendet werden, einem Assettyp bestehend aus Material, das gleichzeitig mit mehreren Kameras aufgenommen wurde. Interplay Central enthält Funktionen zum Arbeiten mit Gruppenclips in Multicam-Workflows.

Gruppenclips

Gruppenclips werden in Media Composer oder einem anderen Produkt aus der Media Composer-Produktfamilie erstellt. Sie entstehen durch die Synchronisation einer Gruppe von Clips basierend auf gemeinsamem Quell-Timecode, Auxiliary-Timecode oder gemeinsamen Marken im Material. Ein Benutzer, der in einer Avid-Editing-Anwendung arbeitet, kann Gruppenclips in Interplay Production einchecken und von dort auschecken. Ein Benutzer, der in Interplay Central arbeitet, kann Gruppenclips anzeigen und sie zur Sequenzbildung verwenden. Eine Sequenz kann eine Kombination aus Master- und Gruppenclips enthalten.

Weitere Informationen zu Gruppenclips und zum Multikamera-Editing erhalten Sie in der Dokumentation zu Media Composer oder zu einer anderer Anwendungen aus der Media Composer-Produktfamilie.

Avid-Editing-Anwendungen

Interplay Central ist qualifiziert für Gruppenclips, die in den folgenden Avid-Editing-Anwendungen erstellt wurden:

- Media Composer 5.0 und höher
- Avid Symphony 5.0 und höher
- NewsCutter 9.0 und höher

Interplay Central unterstützt die Bearbeitung von Sequenzen, die in diesen Anwendungen erstellt wurden und Gruppenclips enthalten, wenn die Sequenz nur aus Schnitten besteht (beispielsweise eine Schnittliste). Die Sequenz wird im Medien-Bereich und im Sequenz-Bereich geöffnet und Sie können Sie auf dieselbe Weise bearbeiten wie eine in Interplay Central erstellte Sequenz.

Unterstützte Projekttypen und Auflösungen

Eine Liste unterstützter Projekttypen und Auflösungen finden Sie im Dokument *Avid Interplay Common Services ReadMe*.

Interplay Production

Für die vollständige Unterstützung von Gruppenclips und Multicam-Workflows ist Interplay Production 3.0 und höher erforderlich.

Ein Benutzer, der in einer Avid-Editing-Anwendung arbeitet, kann Gruppenclips in eine Interplay Production-Datenbank einchecken und von dort auschecken. Interplay Access-Benutzer können Informationen zu Gruppenclips, einschließlich zugehörige Masterclips, sehen.

Gruppenclips sowie Sequenzen, die Gruppenclips enthalten, werden in Interplay Transfer 3.0 und von den folgenden Media Services unterstützt:

- Interplay Archive 3.0
- Interplay Restore 3.0, einschließlich Partial Restore
- Interplay Copy 3.0
- Interplay Move 3.0
- Interplay Delivery 3.0, einschließlich Partial Delivery
- STP Encode 3.0
- Interplay Transcode, mit folgenden Einschränkungen:
  - Der CROSSRATE-Modus kann nicht für das Transkodieren von Gruppenclips verwendet werden.
  - Sie können den MIXDOWN-Modus zum Trankskodieren einer Sequenz mit Gruppenclips verwenden. Es wird aber nur die in der Timeline der Avid-Editing-Anwendung ausgewählte Kameraperspektive in den Mixdown-Masterclip übernommen.

Aus Gruppenclips erstellte Subclips, aus Subclips bestehende Gruppenclips und Multigruppenclips werden derzeit nicht in Interplay Transfer und Interplay Media Services unterstützt.

Arbeiten mit Gruppenclips

Ein Gruppenclip wird wie jedes andere Asset geöffnet: Wählen Sie den Gruppenclip im Assets-Bereich aus und laden Sie ihn im Medien-Bereich. Der Clip wird im Asset-Modus geöffnet.

Da ein Gruppenclip aus mehreren Einzelclips besteht, von denen jeder eine anderen Kameraperspektive hat, können Sie ihn auf verschiedene Arten betrachten:

- Multicam-Ansicht, entweder 2 x 2 oder 3 x 3
- Einzelperspektiven-Ansicht

In der folgenden Abbildung sehen Sie einen Gruppenclip, dargestellt in der 3 x 3-Multicam-Ansicht und der Einzelperspektiven-Ansicht. In der Multicam-Ansicht erscheinen die Kameraperspektiven von links oben nach rechts unten in der Reihenfolge, in der der Gruppenclip in der Avid-Editing-Anwendung erstellt wurde. Der orangefarbene Begrenzungsrahmen kennzeichnet die *aktive Perspektive*. Die aktive Perspektive bestimmt, welche Kameraperspektive in der Einzelperspektiven-Ansicht angezeigt wird. Es ist gleichzeitig die Perspektive, die angezeigt wird, wenn Sie den Clip zu einer Sequenz hinzufügen.

Die Nummern, die in der Multicam-Ansicht angezeigt werden, dienen nur zur Information und werden nicht in der Benutzeroberfläche angezeigt.

	Steuerelement	Beschreibung
1	„Aktive Perspektive“-Rahmen	Ein orangefarbener Begrenzungsrahmen, der angibt, welcher Masterclip eines Gruppenclips aktiv ist.
2	Gruppenwechselpfeile	Mit Hilfe dieser Pfeile wird die Ansicht von einer Gruppe von mehreren Perspektiven zu einer anderen geschaltet. Wenn ein Gruppenclip mehr Perspektiven hat, als in ein einzelnes Raster (2 x 2 oder 3 x 3) passen, werden die Perspektiven in *Gruppen* dargestellt.
3	Multicam-Ansicht-Schaltflächen	Bestimmt, ob der Clip in der Multicam-Ansicht angezeigt wird:
		Einzelperspektiven-Ansicht (1 x 1)
		2x2
		3x3
	„Aktive Perspektive“-Schaltfläche	Zeigt die aktive Perspektive an. Die Zahl gibt die Nummer der angezeigten Perspektive an, von links nach rechts und oben nach und über die Gruppen hinweg. Klicken Sie, um die Videoperspektive mit Hilfe des Kontextmenüs zu ändern.
4	Audio-Bereich-Schaltfläche	Öffnet den Audio-Bereich. Ist der Bereich bereits geöffnet, wird er in den Vordergrund geholt.
	Match Frame-Schaltfläche	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Master-Clip zu laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz oder eines Subclips enthält. Siehe „Verwenden von Match Frame bei Gruppenclips“ auf Seite 174.

Die folgende Abbildung zeigt den selben Gruppenclip in einem 2 x 2-Raster und in einem 3 x 3-Raster. In beiden Fällen wurde Perspektive 2 als aktive Perspektive ausgewählt.

Wenn in der Multicam-Ansicht die letzte Gruppe eines Gruppenclips weniger als die Anzahl der Perspektiven im Raster enthält, werden für die nicht vorhandenen Perspektiven leere Felder angezeigt.

Schwarz wird als *Füllmaterial* in Masterclips verwendet, die andere Start- oder Endmarken haben als andere Masterclips. Dieses Füllmaterial ist etwas heller als jenes für leere Felder bei nicht vorhandenen Perspektiven, sodass ein Unterschied zwischen den beiden erkennbar ist.

In der folgenden Abbildung sehen Sie in der rechten unteren Ecke ein leeres Feld und darüber Füllmaterial für einen Clip, der vor dem Masterclip endet. Das Füllmaterial ist etwas heller als das leere Feld.

Sie können Bilder aus einem Gruppenclip erzeugen, der entweder in Einzelperspektiven-Ansicht oder in der Multicam-Ansicht dargestellt wird. In der Multicam-Ansicht werden alle Perspektiven in einem Bild kombiniert. Weitere Informationen finden Sie unter „Speichern von Einzelbildern als Bilddateien“ auf Seite 145.

Gegenwärtig können Sie von einem Gruppenclip keinen Subclip erstellen.

Ausführliche Informationen erhalten Sie in den folgenden Abschnitten:

- „Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive“ auf Seite 165
- „Arbeiten mit Gruppen“ auf Seite 166
- „Auswählen der aktiven Perspektive im Asset-Modus“ auf Seite 167
- „Wiedergeben eines Gruppenclips“ auf Seite 168
- „Timecode und Gruppenclips“ auf Seite 169
- „Auswählen von Audio-Monitoring-Einstellungen im Asset-Modus“ auf Seite 169
- „Marken und Beschränkungen für Gruppenclips“ auf Seite 173
- „Verwenden von Match Frame bei Gruppenclips“ auf Seite 174

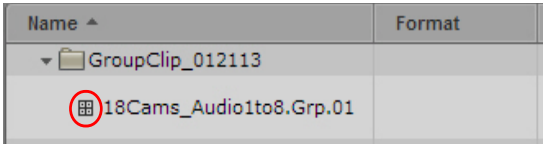
Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive

Wenn Sie einen Gruppenclip laden, wird er im Medien-Viewer in der Einzelperspektiven-Ansicht dargestellt. Sie können auch Perspektiven des Gruppenclips in einem 2 x 2-Raster oder in einem 3 x 3-Raster anzeigen. Sie können das 2 x 2-Raster für einen Gruppenclip mit mehr als vier Perspektiven verwenden. Die zusätzlichen Perspektiven werden in zusätzlichen Gruppen angezeigt. Sie können die gleichen Steuerelemente in beiden Raster-Layouts verwenden.

So laden Sie einen Gruppenclip:

1. Navigieren Sie im Assets-Bereich zum gewünschten Gruppenclip.

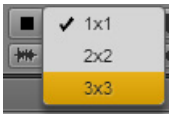
   Gruppenclips sind durch das Gruppenclip-Symbol gekennzeichnet.



2. Doppelklicken Sie auf den Clip oder ziehen Sie ihn vom Assets-Bereich in den Media-Viewer.

So ändern Sie das Raster-Layout für einen Gruppenclip:

- Klicken Sie auf die Multicam-Ansicht-Schaltfläche und wählen Sie 1 x 1, 2 x 2 oder 3 x 3.



Das Symbol auf der Schaltfläche ändert sich, um das aktuell ausgewählte Raster anzuzeigen. Das ausgewählte Raster-Layout wird für alle neuen Gruppenclips beibehalten, die Sie öffnen.

- Doppelklicken Sie auf den Medien-Viewer.
  - Wenn sich die Darstellung in der Einzelperspektiven-Ansicht befindet, wechselt die Darstellung zu 3 x 3 (Standard) oder in das zuletzt bekannte Multicam-Raster. Beispiel: Wenn Sie in 2 x 2 und anschließend in 1 x 1 umschalten und dann auf das Video doppelklicken, wird ein 2 x 2-Raster angezeigt.
  - Wenn sich die Darstellung in einem Multicam-Raster befindet, wechselt die Darstellung zur Einzelperspektiven-Ansicht.

Arbeiten mit Gruppen

Wenn ein Gruppenclip mehr als neun Kameraperspektiven umfasst, schließt Interplay Central sie in zwei *Gruppen* mit je vier oder neun Perspektiven zusammen. Wenn die letzte Gruppe eines Gruppenclips weniger als neun Perspektiven enthält, werden für die nicht vorhandenen Perspektiven leere Felder angezeigt.

Zum ändern der angezeigten Gruppe haben Sie folgenden Möglichkeiten:

- Um zur nächsten Gruppe zu gelangen, klicken Sie auf den rechten Gruppenwechselpfeil.
- Um zur vorherigen Gruppe zu gelangen, klicken Sie auf den linken Gruppenwechselpfeil.

- Um nur nächsten Gruppe zu gelangen, drücken Sie Alt + . (Punkt).
- Um nur vorherigen Gruppe zu gelangen, drücken Sie Alt + , (Komma).
- Zum Auswählen einer aktiven Perspektive, die nicht in der gerade angezeigten Gruppe enthalten ist, drücken Sie Alt + *Nummer*. Der Medien-Viewer wechselt zu der Gruppe, die die neue aktive Perspektive enthält.

Auswählen der aktiven Perspektive im Asset-Modus

Die *aktive Perspektive* bestimmt, welche Kameraperspektive in der Einzelperspektiven-Ansicht angezeigt wird. Es ist gleichzeitig die Perspektive, die verwendet wird, wenn Sie den Gruppenclip einer Sequenz hinzufügen. In der Einzelperspektive ist die aktive Perspektive durch einen orangefarbenen Begrenzungsrahmen gekennzeichnet.

Die standardmäßig angezeigte Perspektive ist die letzte aktive Perspektive, die in der AAF-Datei und der Interplay Production-Datenbank gespeichert wurde (unabhängig vom Benutzer). Wenn noch keine aktive Perspektive festgelegt wurde (etwa, wenn ein Clip zum ersten Mal geladen wird), wird Perspektive 1 (V1) im Gruppenclip angezeigt.

Wenn Sie die aktive Perspektive während der Interplay Central-Sitzung ändern, bleibt sie so lange erhalten, bis Sie sich abmelden oder die Sitzung beenden. Wenn Sie den Gruppenclip in einer anderen Sitzung öffnen, ist die aktive Perspektive jene, die zuletzt in der Interplay Production-Datenbank gespeichert wurde. Das kann eine andere sein als die, die Sie zuletzt verwendet haben.

Zum Ändern der im Asset-Modus angezeigten aktiven Perspektive haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die „Aktive Perspektive“-Schaltfläche.

  In der folgenden Abbildungen sehen Sie Perspektive 1, die aus den 10 Perspektiven des Gruppenclips ausgewählt wurde. In diesem Beispiel wird der Gruppenclip in einem 2 x 2-Raster dargestellt, sodass die Liste durch Linien in zwei Gruppen mit je vier Perspektiven und einer Gruppe mit zwei Perspektiven unterteilt ist. Bei einem 3 x 3-Raster wird die Liste in Gruppen zu je neun Perspektiven unterteilt.

Die Reihenfolge der Clips eines Gruppenclips richtet sich danach, wie die Clips in der Avid-Editing-Anwendung erstellt wurden.

- Drücken Sie eine Tastenkombination.
  - Zum Auswählen einer bestimmten Kameraperspektive drücken Sie Alt + *Nummer der Perspektive* (Alt+1, Alt+2, Alt+3 bis Alt+9).

    Wenn ein Gruppenclip in Gruppen unterteilt ist und eine Perspektive nicht in der Gruppe angezeigt wird, wechselt die Darstellung automatisch zur richtigen Gruppe.
  - Um die nächste Kameraperspektive anzuzeigen, drücken Sie Alt + Pfeiltaste nach oben.
  - Um die nachfolgende Kameraperspektive anzuzeigen, drücken Sie Alt + Pfeiltaste nach unten.

Sie können die aktive Perspektive während der Clipwiedergabe wechseln. Die Wiedergabe wird dadurch nicht unterbrochen.

Die aktive Perspektive bleibt während Ihrer Sitzung erhalten, wird aber nicht in der Interplay Production-Datenbank gespeichert.

Informationen zum Wechseln der Kameraperspektive in der Sequenz-Timeline finden Sie unter „Erstellen einer einfachen Sequenz mit Gruppenclips“ auf Seite 175.

Wiedergeben eines Gruppenclips

Bei Gruppenclips können Sie entweder eine Perspektive als Einzelperspektiven-Ansicht oder mehrere in der Multicam-Ansicht anzeigen. In der Multicam-Ansicht werden alle Perspektiven gleichzeitig wiedergegeben. Sie können die aktive Perspektive während der Clipwiedergabe wechseln. Die Wiedergabe wird dadurch nicht unterbrochen.

So geben Sie eine einzelne Perspektive eines Gruppenclips wieder:

- Klicken Sie in der Einzelperspektiven-Ansicht auf die Wiedergabe-Schaltfläche. Sie können die Perspektive, die Sie wiedergeben möchten, ändern (siehe „Auswählen der aktiven Perspektive im Asset-Modus“ auf Seite 167.)
- Doppelklicken Sie in der Multicam-Ansicht auf die Perspektive, die Sie wiedergeben möchten, und klicken Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche.

So geben Sie alle Perspektiven eines Gruppenclips wieder:

- Klicken Sie in der Multicam-Ansicht auf die Wiedergabe-Schaltfläche.

  Alle angezeigten Perspektiven werden gleichzeitig wiedergegeben.

Timecode und Gruppenclips

Ein Gruppenclip hat einen eigenen Timecode, der vom Synchronisationspunkt abhängig ist und von der Art und Weise, wie der Gruppenclip bei der Erstellung synchronisiert wurde. Der Gruppenclip übernimmt den Timecode vom ersten Masterclip, der bei der Erstellung des Gruppenclips in der Bin vorhanden war. Wenn die Timecodes der Masterclips, aus denen der Gruppenclip zusammengesetzt ist, identisch sind und die Masterclips nach Timecode synchronisiert wurden, gilt dieser Timecode für den Gruppenclip, für alle aktiven Perspektiven.

- In der Multicam-Ansicht wird der Timecode des Gruppenclips angezeigt.
- In der Einzelperspektiven-Ansicht wird der Timecode der aktiven Perspektive angezeigt.

Schwarz wird als Füllmaterial in Perspektiven verwendet, die andere Start- oder Endmarken haben als andere Perspektiven im Gruppenclip. In der Einzelperspektiven-Ansicht wird für den Master-Timecode des Füllmaterials 01:00:00:00 angezeigt. Der absolute und der verbleibende Timecode bleiben leer.

Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 135.

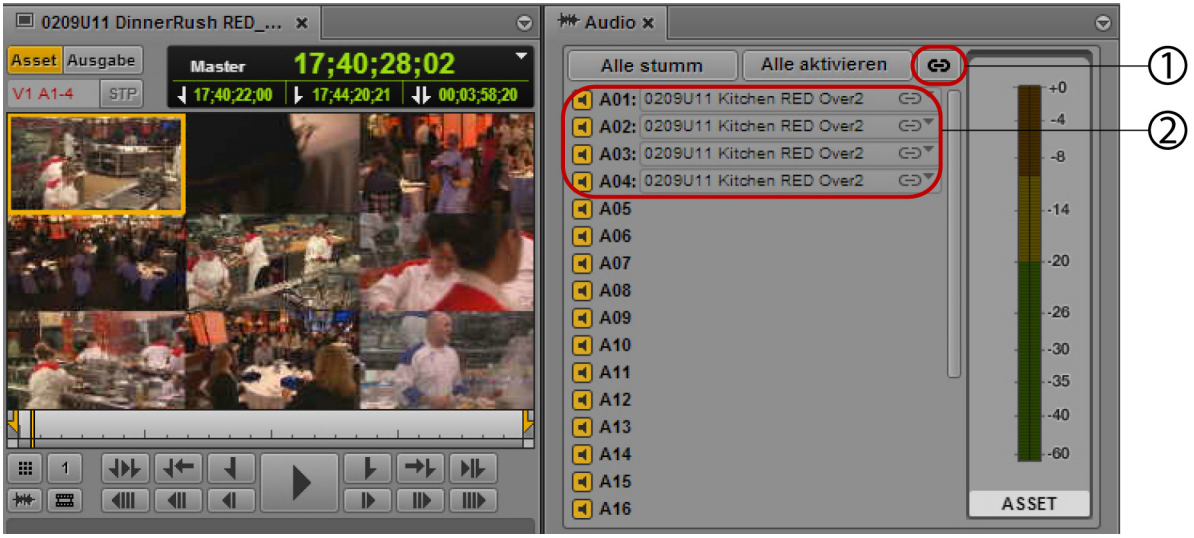
Auswählen von Audio-Monitoring-Einstellungen im Asset-Modus

Der Audio-Bereich bietet spezielle Steuerelemente für das Audio-Monitoring von Gruppenclips.

Wenn Sie einen Gruppenclip im Medien-Bereich laden und den Asset-Modus auswählen, wird im Audio-Bereich eine Audiospur für den Gruppenclip angezeigt und es sind Steuerelemente für die Monitoring-Einstellungen vorhanden. Die folgenden Steuerelemente werden bei Gruppenclips angezeigt:

- Ein *Spur-Selektor* je Spur im Gruppenclip. Der Spur-Selektor ist ein Dropdown-Menü, über das Sie eine Audiospur der entsprechenden Audiospur einer beliebigen Perspektive im Gruppenclip zuordnen können.
- Die „Audio folgt Video“-Schaltfläche zur Zuordnung der Audiospuren zu Spuren aus dem Clip, der als aktive Perspektive ausgewählt ist. „Audio folgt Video“ ist eine zeitsparende Funktion, welche die Audiozuordnung bei Spuren in einem Gruppenclip erlaubt. Dadurch wird beim Wechsel der aktiven Perspektive das Audio der neuen aktiven Perspektive verwendet.

In der folgenden Abbildung sind die Steuerelemente im Audio-Bereich bei einem geladenem Gruppenclip dargestellt. Es gibt vier Spur-Selektoren, die den vier Audiospuren des Gruppenclips entsprechen.



1 „Audio folgt Video“-Schaltfläche **2** Audiospur-Selektoren

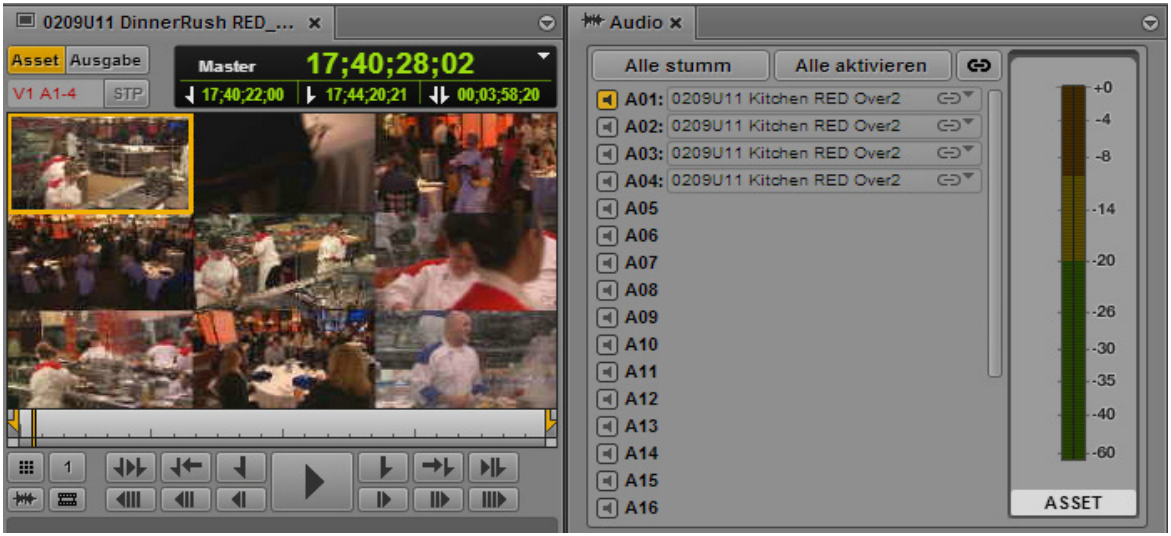
Die Anzahl der angezeigten Spur-Selektoren entspricht der maximalen Spuranzahl, die in den Clips des Gruppenclips vorkommen. Beispiel: Wenn einige Clips zwei Audiospuren enthalten und andere vier, werden entsprechend den vier Audiospuren vier Spur-Selektoren angezeigt.

Audio folgt Video

In der obenstehenden Abbildung ist Perspektive 1 die aktive Perspektive des Gruppenclips. Der Masterclip für diese Perspektive heißt „0209U11 Kitchen RED Over2“ und die ausgewählten Audiospuren heißen ebenfalls so. In diesem Beispiel „folgt“ das Audio dem Video, was an dem Verknüpfungssymbol im Dropdown-Menü des Spur-Selektors erkennbar ist.

Aktivieren und deaktivieren von Spuren

Standardmäßig sind alle Spuren für das Monitoring aktiviert. Dies wird durch die orangefarbenen Lautsprechersymbole dargestellt. Welche Spuren Sie abhören möchten, können Sie mit Hilfe diverser Steuerelemente einstellen. Um nur eine Spur abzuhören, klicken Sie erst auf die „Alle stummschalten“-Schaltfläche, um alle Spuren stummzuschalten, und dann auf das Lautsprechersymbol der abzuhörenden Spur. In der folgenden Abbildung wird nur eine Spur (A01) abgehört.



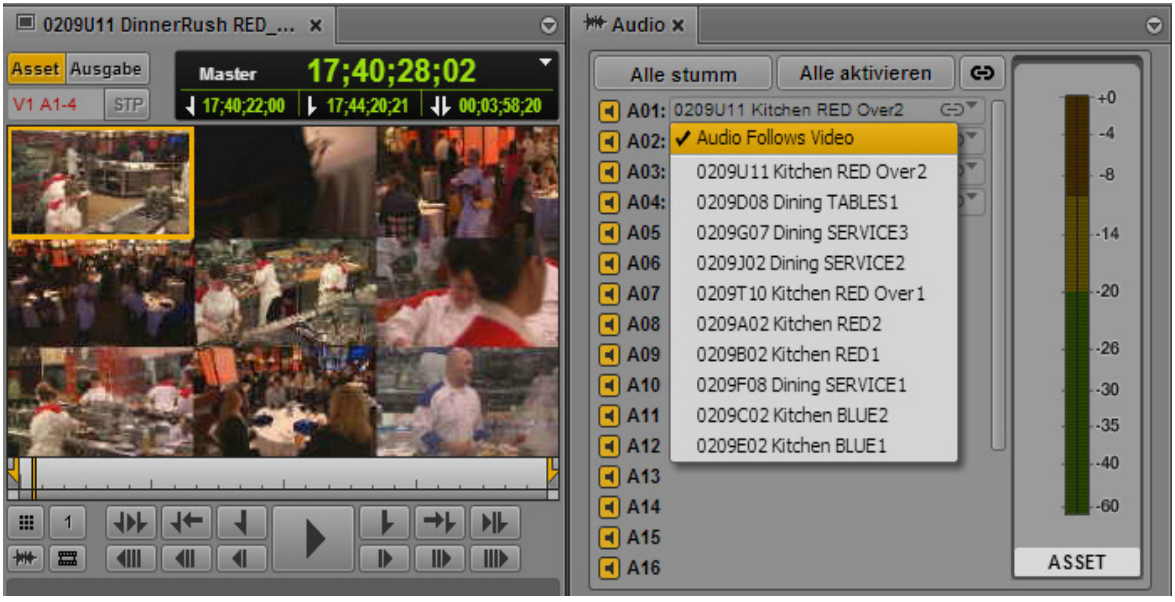
Hier sind einige Beispiele für die Monitoring-Steuerung:

- Klicken Sie auf die „Alle stummschalten“-Schaltfläche, um das Monitoring für alle Spuren zu deaktivieren.
- Klicken Sie auf die „Alle aktivieren“-Schaltfläche, um das Monitoring für alle Spuren zu aktivieren.
- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf ein Lautsprechersymbol, um zwischen „Alle aktivieren“ und „Alle stummschalten“ umzuschalten. Wenn das angeklickte Lautsprechersymbol ausgeschaltet war, werden alle Spuren eingeschaltet (aktiviert). Wenn das angeklickte Lautsprechersymbol eingeschaltet war, werden alle Spuren ausgeschaltet (deaktiviert).

Weitere Informationen zum Monitoring im Audio-Bereich finden Sie unter „Verwenden von Audio“ auf Seite 146.

Zuordnung aus anderen Clips

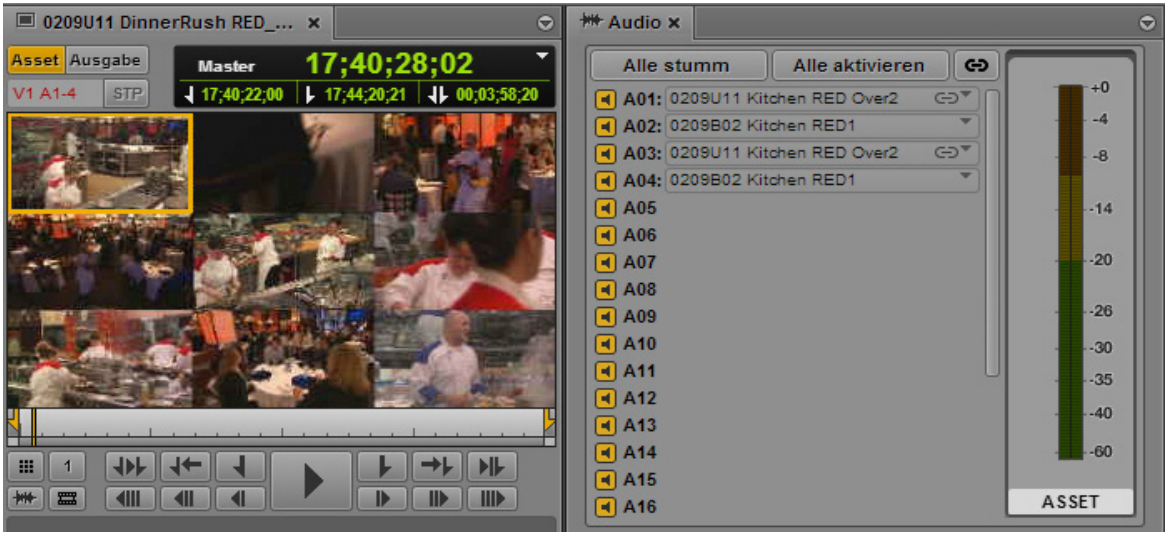
Mit Hilfe des Dropdown-Menüs für die Audiospuren können Sie das Audio aus einer entsprechenden Audiospur in einem beliebigen anderen Clip des Gruppenclips auswählen. In der folgenden Abbildung ist zu sehen, dass „Audio folgt Video“ für Spur A01 eingestellt ist, und es werden alle Audioperspektiven im Gruppenclip angezeigt.



Die Reihenfolge der Perspektiven im Dropdown-Menü entspricht der Reihenfolge bei der Erstellung des Gruppenclips in der Avid-Editing-Anwendung. Diese Liste kann reine Audioclips enthalten. Reine Audioclips werden im Medien-Viewer nicht angezeigt.

Audio für eine bestimmte Spur kann durch Auswählen einer Perspektive aus dem Dropdown-Menü zugewiesen werden. Um allen Spuren dieselbe Perspektive zuzuweisen, drücken Sie die Alt-Taste und klicken Sie auf die gewünschte Perspektive.

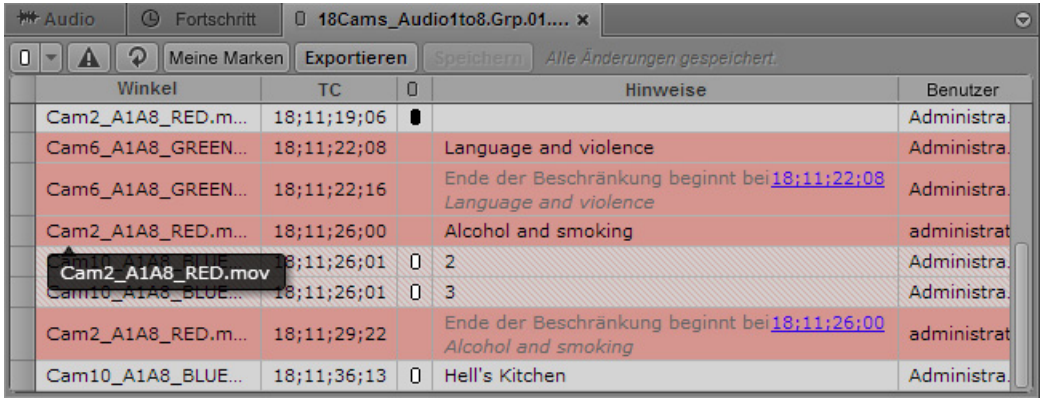
In der folgenden Abbildung sehen Sie einen benutzerdefinierten Mix, bei dem Perspektive 1 mit „Audio folgt Video“ und Audio von unterschiedlichen Perspektiven auf alternierenden Spuren assoziiert ist.



Die festgelegten Monitoring-Auswahlen bleiben beim Wechseln von Perspektiven im Masterclip erhalten. Benutzerdefiniertes Monitoring ist eine Benutzereinstellung, die von einer Sitzung zur nächsten erhalten bleibt.

Marken und Beschränkungen für Gruppenclips

Marken und Beschränkungen werden für jeden Masterclip eines Gruppenclips unterstützt. Wenn Sie einen Gruppenclip im Asset-Modus laden, werden im Marken-Bereich vorhandene Marken und Beschränkungen für Masterclips eines Gruppenclips angezeigt. In einer Spalte namens „Perspektive“, deren Breite veränderbar ist, wird der Name des Masterclips für jede Marke bzw. jede Beschränkung angezeigt. In der folgenden Abbildung sehen Sie eine Darstellung.



Vorhandene Marken und Beschränkungen können bearbeitet und neue hinzugefügt werden. Einem Masterclip können Sie neue Marken und Beschränkungen hinzufügen oder vorhandene bearbeiten, indem Sie den Masterclip als aktive Perspektive auswählen (entweder Einzelperspektiven-Ansicht oder Multicam-Ansicht). Master- und Gruppenclips sind verknüpft. Wenn in einem Masterclip Beschränkungen hinzugefügt oder geändert werden, werden sie entsprechend auch im Gruppenclip hinzugefügt oder geändert. Einem Gruppenclip selbst können Sie keine Beschränkung hinzufügen.

Für einen als aktive Perspektive ausgewählten Masterclip werden Marken und Beschränkungen im Medien-Viewer sowohl im Asset-Modus als auch im Ausgabe-Modus angezeigt.

Wenn Sie den Loggen-Bereich so einstellen, dass nur die von Ihnen erstellten Marken angezeigt werden, sind nur Ihre Marken im Sequenz-Bereich sichtbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Marken-Bereich“ auf Seite 193.

Sie können Marken und Beschränkungen für Gruppenclips und für Sequenzen, die einen oder mehrere Gruppenclips enthalten, exportieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen und Erstellen von Subclips“ auf Seite 187.

Verwenden von Match Frame bei Gruppenclips

Sie können die Match Frame-Funktion bei Gruppenclips und bei Sequenzen, die Gruppenclips enthalten, nutzen.

So laden Sie den Masterquellclip für die aktive Perspektive eines Gruppenclips:

1. Wählen Sie im Asset-Modus die aktive Perspektive aus, deren Masterclip Sie laden möchten.
2. Navigieren Sie zum gewünschten Bild.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame“.

   Der Masterclip für die aktive Perspektive des Gruppenclips wird in den Medien-Bereich geladen, wobei das entsprechende Bild angezeigt wird.

So laden Sie den Gruppenquellclip für ein Segment in einer Sequenz:

1. Navigieren Sie im Ausgabe-Modus zu dem Bild, dessen Gruppenclip Sie laden möchten.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame“.

   Der Gruppenclip für das ausgewählte Segment wird in den Medien-Bereich geladen und in der Einzelperspektiven-Ansicht angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, Match Frame zum Laden des Masterquellclips für das entsprechende Bild des Gruppenclips zu nutzen.

Erstellen einer einfachen Sequenz mit Gruppenclips

Vollständige Unterstützung der Bearbeitung für Gruppenclips ist nur in einfachen Sequenzen verfügbar. Sie können eine einfache Sequenz ausschließlich aus Gruppenclips erstellen oder Gruppenclips und Masterclips kombinieren. Sie können in einer Sequenz die Kameraperspektive und die Audiozuordnung für Gruppenclips auswählen.

Interplay Central unterstützt auch die Bearbeitung von Sequenzen, die in Media Composer, Avid Symphony oder NewsCutter erstellt wurden und Gruppenclips enthalten, wenn die Sequenz nur aus Schnitten besteht (beispielsweise eine Schnittliste).

Einer erweiterten Videosequenz kann eine aktive Perspektive hinzugefügt werden. Siehe „Hinzufügen einer aktiven Perspektive eines Gruppenclips zu einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 177.

So fügen Sie einen Gruppenclip einer Sequenz hinzu:

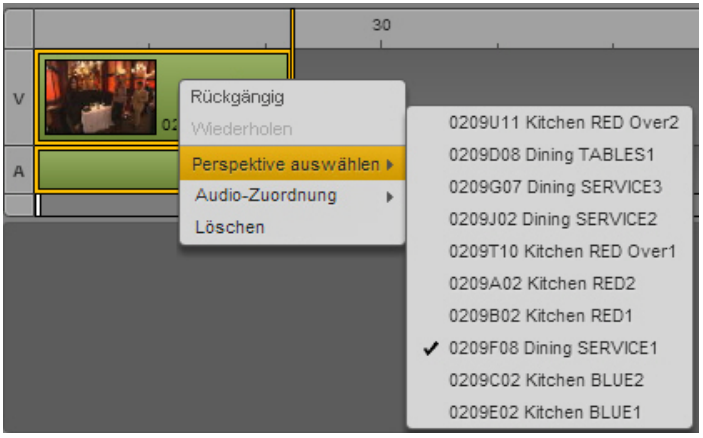
1. Öffnen Sie den Sequenz-Bereich.
2. Laden Sie eine bestehende einfache Sequenz oder erstellen Sie eine neue.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - In der Einzelperspektiven-Ansicht: Zeigen Sie die aktive Perspektive an, die Sie in der Sequenz verwenden möchten, und ziehen Sie sie in die Sequenz-Timeline.
   - In der Multicam-Ansicht: Klicken Sie auf die Perspektive, die Sie in der Sequenz verwenden möchten, und halten Sie den Mauszeiger gedrückt. Ziehen Sie sie in die Sequenz-Timeline.

So ändern Sie die Perspektive eines Gruppenclips in einer Sequenz:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Gruppenclip oder ein Segment eines Gruppenclips und wählen Sie „Perspektive auswählen“ und die Perspektive, die in der Sequenz angezeigt werden soll.

  Sie können auch dieselben Tastenkombinationen benutzen, die beim Auswählen einer Perspektive im Medien-Bereich gelten: Alt + Pfeiltaste nach oben, Alt + Pfeiltaste nach unten sowie Alt + 1 bis Alt + 9.

  In der folgenden Abbildung sehen Sie einen Gruppenclip mit 10 verfügbaren Perspektiven.



Die aktive Perspektive kann während der Wiedergabe einer Sequenz gewechselt werden.

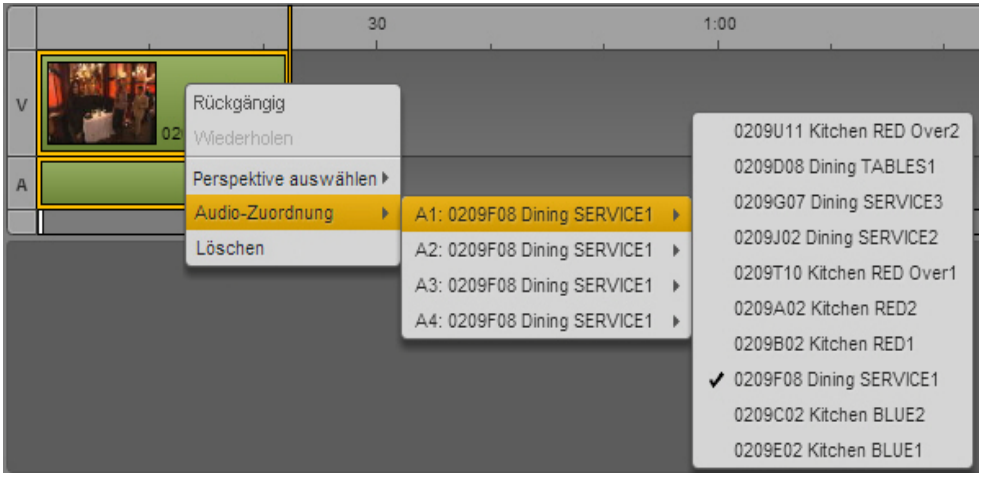
– Wenn Sie die Perspektive mit Hilfe der Maus ändern, wird die Wiedergabe angehalten.

– Wenn Sie die Perspektive mit Hilfe von Tastenkombinationen ändern, läuft die Wiedergabe weiter.

So ändern Sie die Audioauswahl für einen Gruppenclip in einer Sequenz:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Gruppenclip, wählen Sie „Audio-Zuordnung“ und die Audiospur, die Sie zuordnen möchten, und wählen Sie dann die Perspektive für das Audio.

  In der folgenden Abbildung sehen Sie einen Gruppenclip mit vier Audiospuren.



Sie können die Audiospur während der Wiedergabe der Sequenz wechseln. Die Wiedergabe wird dabei aber angehalten.

Hinzufügen einer aktiven Perspektive eines Gruppenclips zu einer erweiterten Sequenz

Vollständige Unterstützung der Bearbeitung für Gruppenclips ist nur in einfachen Sequenzen verfügbar. Sie können jedoch einer erweiterten Sequenz die aktive Perspektive eines Gruppenclips hinzufügen. Dadurch wird der Original-Master-Clip in der Sequenz verwendet, zusammen mit seinen Original-Audiospuren.

Das Ergebnis ist ähnlich wie beim Anwenden der Match Frame-Funktion bei einem Gruppenclip mit anschließender Einfügung des entstandenen Master-Clips in die Sequenz.

Jede Assoziierung mit dem Gruppenclip geht verloren, wenn Sie einer erweiterten Sequenz eine Perspektive hinzufügen. Wenn Sie diese Metadaten benötigen, müssen Sie eine einfache Sequenz verwenden.

So fügen Sie eine aktive Perspektive eines Gruppenclips einer erweiterten Sequenz hinzu:

1. Laden Sie einen Gruppenclip in den Medien-Bereich.
2. Wählen Sie die aktive Perspektive.
3. (Optional) Setzen Sie Start- und Endmarken.
4. Ziehen Sie den Clip in die Sequenz-Timeline der erweiterten Sequenz.
5. (Optional) Ändern Sie die Audiozuordnung, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline klicken, Audio-Zuordnung 1 oder Audio-Zuordnung 2 und dann die gewünschte Audiospur wählen.

   Die Standardspur ist abhängig von den Interplay Production-Einstellungen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im *Avid Interplay Central-Benutzerhandbuch*.

Senden einer Sequenz mit Gruppenclips an ein Wiedergabegerät

Sie können eine Sequenz mit Gruppenclips an ein Wiedergabegerät senden. Bevor Sie die Sequenz senden können, müssen Sie jedoch einen Mixdown durchführen.

Informationen zum Mixdown finden Sie unter „Mixdown von Sequenzen“ auf Seite 142. Unter „Senden an Playback“ auf Seite 222 können Sie nachlesen, wie Inhalte an ein Playbackgerät gesendet werden.

9 Suchen nach Assets

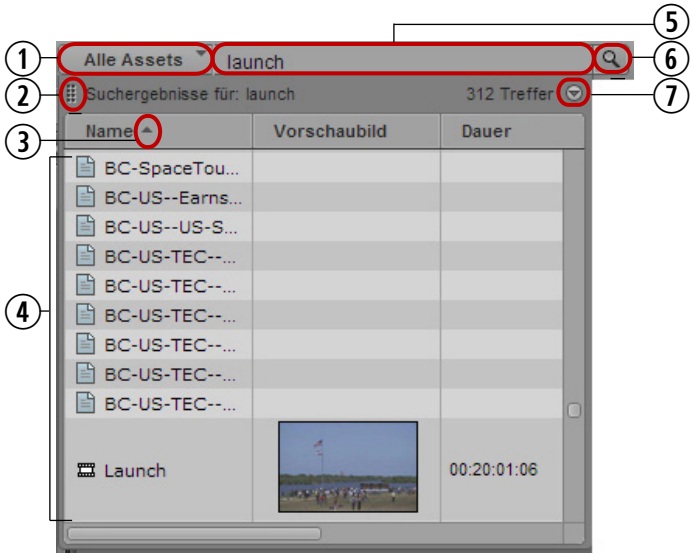
In den folgenden Hauptabschnitten werden die Suchfunktion in Interplay Production- und iNEWS-Datenbanken beschrieben:

- Die Suchleiste
- Der Suchfensterbereich
- Der Suchvorgang

Die Suchleiste

Die Suchleiste rechts oben im Anwendungsfenster verfügt über ein Menü zum Festlegen des Assettyps, ein Textfeld zum Eingeben der Suchkriterien und eine Suchschaltfläche zum Starten der Suche.

Die Suchergebnisse bei dieser Art von Suche erscheinen als Liste unter der Suchleiste. Sie können die Größe der Suchleiste anpassen, indem Sie an den Rändern oder Ecken ziehen.



1	Assets-Menü	**5**	Suchleisten-Textfeld
2	„Suchergebnisse abtrennen“-Symbol	**6**	Suchschaltfläche
3	Sortierpfeil	**7**	Bereichsmenü-Schaltfläche
4	Suchergebnisse		

Nach einer Suche können Sie die Ergebnisse in einem Suchfensterbereich anzeigen und anschließend die erweiterten Suchkriterien zur Präzisierung und Beschleunigung Ihrer Suche verwenden.

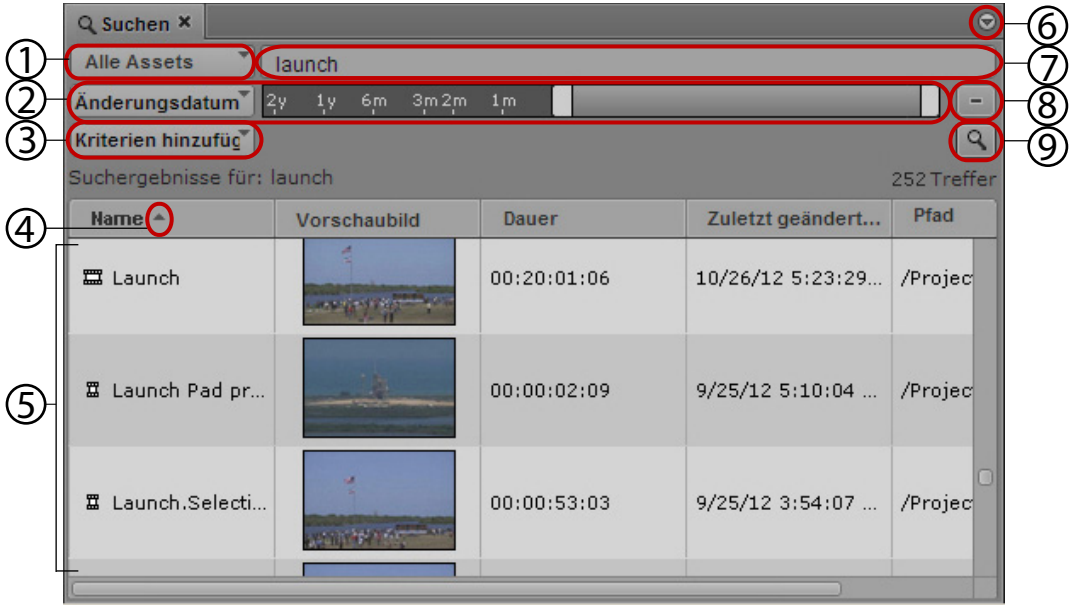
Der Benutzer kann den Zeitbereich für Mediensuchvorgänge in der Suchleiste über die Einstellung „Suchkriterien: Zeitbereich“ festlegen. Sie können auf diese Einstellung über „Home > Benutzereinstellungen > Interplay Production“ zugreifen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzereinstellungen“ auf Seite 302.

Zum Anzeigen der Suchergebnisse in einem Bereich haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf das „Suchergebnisse abtrennen“-Symbol und ziehen Sie die Leiste in einen beliebigen Bereich des Interplay Central-Fensters.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Suchergebnisse abtrennen“.

Der Suchfensterbereich

Der Suchfensterbereich bietet erweiterte Suchkriterien, mit denen eine genauere und schnellere Suche möglich ist. Sie können einen Suchfensterbereich direkt öffnen oder indem Sie die Suchleiste in das Interplay Central-Fenster ziehen. Es können mehrere Suchfensterbereiche gleichzeitig geöffnet werden.



1	Assets-Menü	**6**	Bereichsmenü-Schaltfläche
2	Erweiterte Kriterien (Änderungsdatum ausgewählt)	**7**	Suchleisten-Textfeld
3	„Kriterien hinzufügen“-Schaltfläche	**8**	Minus-Schaltfläche zum Entfernen von Suchkriterien
4	Sortierpfeil	**9**	Suchschaltfläche
5	Suchergebnisse		

So öffnen Sie einen Suchfensterbereich:

- Wählen Sie „Bereiche > Suchen“.

  Ein leerer Suchfensterbereich wird geöffnet, in dem Sie Ihre Suche ausführen können.

- Falls Sie bereits eine Suche in der Suchleiste ausgeführt haben und die Ergebnisse in einem Bereich anzeigen möchten, haben Sie folgende Möglichkeiten:
  - Klicken Sie auf das „Suchergebnisse abtrennen“-Symbol und ziehen Sie die Leiste in einen beliebigen Bereich des Interplay Central-Fensters.
  - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Suchergebnisse abtrennen“.

Weitere Informationen finden Sie unter „Die Suchleiste“ auf Seite 178.

Der Suchvorgang

Mithilfe der Suchleiste oder des Suchfensterbereichs können Sie nach Assets suchen. Der Suchfensterbereich bietet erweiterte Suchkriterien, mit denen eine genauere und schnellere Suche möglich ist.

So führen Sie eine Suche durch:

1. Klicken Sie auf das Asset-Menü und wählen Sie den gewünschten Assettyp aus:
   - Alle Assets: Wählen Sie „Alle Assets“ aus, um in iNEWS- und Interplay Production-Datenbanken nach Storys und Medien zu suchen, die Ihren Suchkriterien entsprechen.
   - Storys: Wählen Sie „Storys“, um in der iNEWS-Datenbank nach Storys zu suchen, die Ihren Suchkriterien entsprechen.
   - Medien: Wählen Sie „Medien“ aus, um in der Interplay Production-Datenbank nach Medienassets zu suchen, die Ihren Suchkriterien entsprechen.

   Wenn Sie „Alle Assets“ auswählen und anschließend spezifische Kriterien für Interplay Production (wie „Videoauflösung“, „Kategorie“ oder „Typ“) hinzufügen, ignoriert die Suche iNEWS-Datenbanken und zeigt nur Ergebnisse für die Interplay Production-Datenbank an.
2. Geben Sie einen oder mehrere Suchbegriffe in das Textfeld der Suchleiste ein.

   Der Suchbegriff kann ein oder mehrere Zeichen lang sein. Je mehr Zeichen Sie eingeben, umso schneller werden Sie Ihr Ergebnis erhalten.

   Wenn Sie zwei oder mehr Wörter durch Leerzeichen getrennt eingeben, liefert das System Suchergebnisse, die mit allen eingegebenen Wörtern übereinstimmen. Wenn Sie etwa **`Weißes Haus`** eingeben, sucht das System nach Elementen, die sowohl „Weißes“ als auch „Haus“ enthalten, liefert jedoch keine Suchergebnisse, die nur „Weißes“ oder nur „Haus“ enthalten.

   Die Suche nach einem einzelnen Wort – etwa „Flug“ – führt zu Ergebnissen mit Elementen, die mehr als diesen Begriff – also sowohl „Flug“ als auch „Flugzeug“ – enthalten.

Bei der Suche wird die Groß- und Kleinschreibung nicht beachtet. Avid empfiehlt jedoch, nur alphanumerische Zeichen zu verwenden.

Die Verwendung von Interpunktion oder Symbolen könnte zu ungenauen Ergebnissen führen. Beispielsweise wird in einem iNEWS-System ein Sternchen oder ein Fragezeichen als Platzhalter behandelt. Wenn Sie etwa in der iNEWS-Datenbank mit dem Suchbegriff **`Schm*d`** nach Storys suchen, können sich unter den Suchergebnissen sowohl Elemente mit „Schmid“ als auch „Schmied“ befinden. In Interplay Production werden keine Platzhalter unterstützt, also würde dieselbe Suche nach **`Schm*d`** nur Medienassets mit genau diesen Zeichen („Schm*d“) finden.

Im Suchfensterbereich muss kein Text in den Suchkriterien für „Änderungsdatum“, „Videoauflösung“, „Kategorie“ oder „Typ“ enthalten sein.

3. (Nur Suchbereichsfeld) Klicken Sie auf die „Kriterien hinzufügen“-Schaltfläche, um ein oder mehrere zusätzliche Suchkriterien hinzuzufügen. Informationen zu den Kriterien finden Sie unter „Erweiterte Suchkriterien“ auf Seite 183 und „Beispiel für die erweiterte Suche“ auf Seite 185.

   Zum Entfernen hinzugefügter Kriterien klicken Sie auf die Minus-Schaltfläche rechts im Bereich über der Suchschaltfläche.

4. Klicken Sie auf die Suchschaltfläche.

   In der Suchergebnisliste führt das System die Assets an, die mit Ihren Kriterien übereinstimmen. Wenn ein Asset an mehreren Speicherorten von Interplay Production existiert, listet die Suche möglicherweise aufgrund einer Interplay Production-Einstellung alle Vorkommnisse auf.

Die Interplay Production-Einstellungen enthalten zwei Einstellungen, mit denen Sie die Suchleistung verbessern können: „Jedes gefundene Asset nur einmal anzeigen“ und „Wählen Sie den Zeitbereich für die Suche.“ Das Änderungsdatum-Kriterium in der erweiterten Suche setzt die Zeitbereicheinstellung in Interplay Production außer Kraft. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzereinstellungen“ auf Seite 302.

So sortieren Sie Suchergebnisse:

- Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die Sie sortieren möchten.

  In der Spalte erscheint ein Pfeil. Wie die Ergebnisse in der Spalte sortiert werden, hängt vom Spalteninhalt ab. In der Name-Spalte werden die Ergebnisse beispielsweise alphabetisch sortiert, beginnend mit der niedrigsten Zahl und dem ersten Buchstaben, oder umgekehrt.

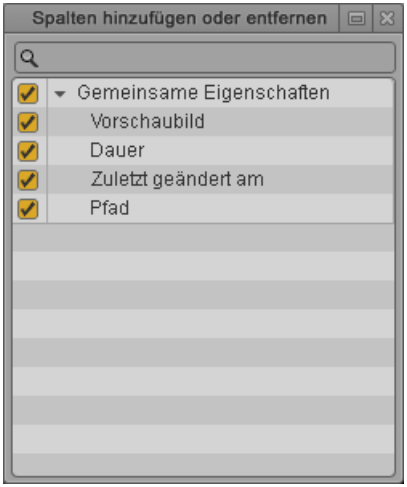
So kehren Sie die Sortierreihenfolge um:

- Klicken Sie erneut auf die Überschrift der Spalte.

So fügen Sie im Suchfensterbereich Spalten hinzu oder entfernen sie:

1. Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen“.

   Das „Spalten hinzufügen oder entfernen“-Dialogfeld wird geöffnet.



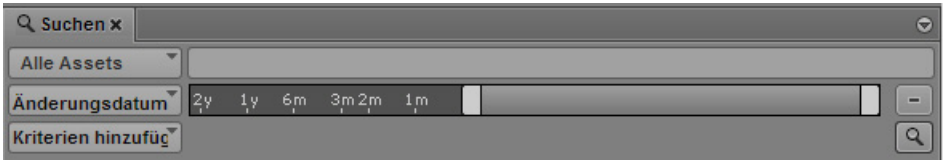
2. Wählen Sie die Spalten aus bzw. heben Sie bei Spalten, die Sie ausblenden möchten, die Auswahl auf. Klicken Sie anschließend auf die Schließen-Schaltfläche.

   Im Suchfensterbereich werden die ausgewählten Spalten angezeigt.

Erweiterte Suchkriterien

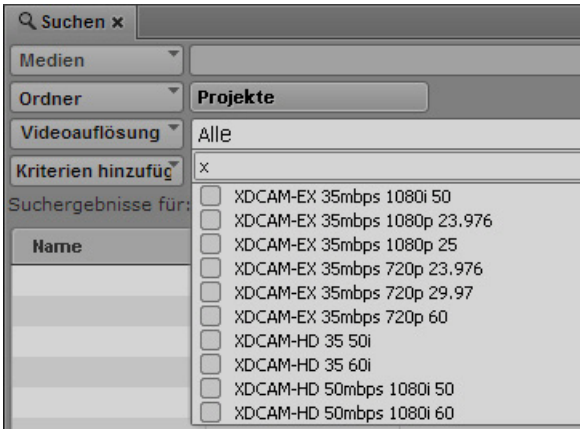
Zusätzlich zu den grundlegenden Kriterien, die in „Der Suchvorgang“ auf Seite 181 beschrieben werden, können Sie aus den Kriterien in der folgenden Tabelle auswählen. „Ordner“ und „Änderungsdatum“ sind für iNEWS-Datenbanken, Interplay Production-Datenbanken oder beide verfügbar. „Videoauflösung“, „Kategorie“ und „Typ“ sind nur für Interplay Production-Datenbanken verfügbar. Es muss kein Text in den Suchkriterien für „Änderungsdatum“, „Videoauflösung“, „Kategorie“ oder „Typ“ enthalten sein.

Mit den erweiterten Suchkriterien im Suchfensterbereich ist eine schnellere und genauere Suche möglich.

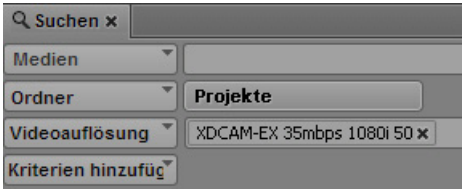
Suchkriterium	Beschreibung
Ordner	Durchsucht nur die ausgewählten Ordner und deren Unterordner. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um zu einem Ordner zu navigieren und ihn auszuwählen. Um mehrere Ordner für Ihre Suche festzulegen, halten Sie die Strg- (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, während Sie auf die jeweiligen Ordner klicken. Wenn Ihr lokales iNEWS-System Teil einer iNEWS-Community ist, können Sie einen Ordner auf jedem verfügbaren iNEWS-Server auswählen. Bei der Suche in einer iNEWS-Datenbank können Sie gleichzeitig mehrere indizierte Fächer durchsuchen. Sie können jedoch nur jeweils einen Pfad für ein nicht indiziertes Fach auswählen und indizierte und nicht indizierte Fächer können nicht kombiniert werden. Bei einer ungültigen Auswahl wird eine Fehlermeldung angezeigt.
Änderungsdatum	Sucht nach Assets, die im festgelegten Zeitbereich geändert wurden. Das Änderungsdatum-Steuerelement ist standardmäßig auf 14 Tage festgelegt. Sie können diesen Wert für Ihre Suche beliebig ändern. Schieben Sie das Steuerelement ganz nach links, wenn Sie einen unbegrenzten Zeitbereich festlegen möchten.  *Sie können zudem in den Interplay Production-Benutzereinstellungen einen Zeitbereich für die Suche festlegen. Damit bestimmen Sie den Zeitbereich für Suchvorgänge in der Suchleiste oder für Fälle, wenn im „Kriterien hinzufügen“-Menü „Änderungsdatum“ nicht ausgewählt ist. Wenn Sie den Zeitbereich über das Steuerelement verändern, wird die Benutzereinstellung außer Kraft gesetzt. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzereinstellungen“ auf Seite 302.*
Videoauflösung	Durchsucht die Interplay Production-Datenbank nach Assets, die mit Medien in einer ausgewählten Videoauflösung assoziiert sind. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie eine oder mehrere Auflösungen aus der Liste.
Kategorie	Durchsuchen Sie die Interplay Production-Datenbank nach Assets in einer ausgewählten Kategorie. Eine Kategorie ist eine benutzerdefinierte Interplay Production-Gruppierung, mit der Benutzer Datenbank-Assets zuweisen können. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie eine oder mehrere Kategorien aus der Liste.
Typ	Durchsucht die Interplay Production-Datenbank nach Assets eines bestimmten Objekttyps. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus der Liste.

Folgende Funktionen stehen im Zusammenhang mit erweiterten Suchkriterien zur Verfügung:

- Autovervollständigung: Wenn Sie mit der Eingabe eines Werts in ein Feld beginnen, wird die Liste von Werten nach Zeichen gefiltert, die Ihrer Eingabe entsprechen. Geben Sie zum Beispiel „X“ ein, um Auflösungen anzuzeigen, die mit X beginnen, wie etwa XDCAM-EX und XDCAM-HD.



- Tastenkombinationen: Mit der Pfeiltaste nach oben oder nach unten können Sie die Liste der Werte durchlaufen, mit der Leertaste einen Wert zum Hinzufügen in das Suchfeld auswählen und mit der Esc-Taste die Liste schließen.
- Mehrere Werte: Sie können mehrere Werte aus der Optionsliste wählen.
- Entfernen eines Werts: Klicken Sie auf das x bei dem Wert.

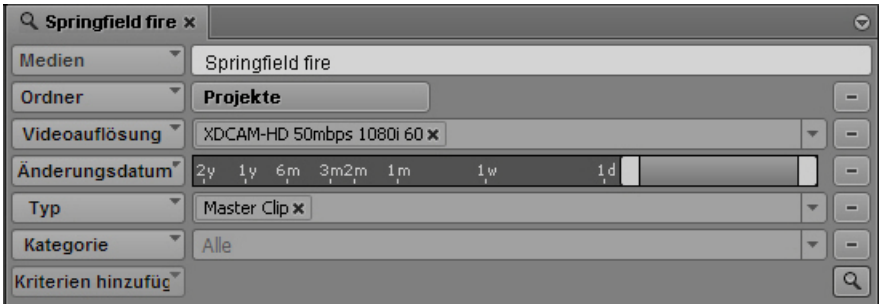


Beispiel für die erweiterte Suche

Die folgende Abbildung zeigt eine Suche, die folgende Kriterien enthält:

- Medienassets, die den Text „Springfield fire“ enthalten
- Speicherort im Projects-Ordner
- Medien in XDCAM-HD 1080i 60
- Änderung während der letzten ca. 24 Stunden

- Masterclips
- Alle Kategorien



10 Loggen und Erstellen von Subclips

In den folgenden Hauptabschnitten werden Funktionen im Zusammenhang mit dem Loggen von Material beschrieben.

- Workflows für das Loggen
- Funktionsweise von Marken und Beschränkungen
- Das Loggen-Layout
- Der Marken-Bereich
- Hinzufügen, Speichern und Löschen von Marken
- Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen
- Exportieren von Marken
- Eingeben von Markentext in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links
- Unicode-Unterstützung bei Markentext
- Erstellen von Subclips

Eine Auflistung der Tastenkombinationen für das Loggen finden Sie in diesem Abschnitt:

- „Tastenkombinationen für den Marken-Bereich“ auf Seite 311

In Media Composer 6.0, Avid Symphony 6.0 sowie NewsCutter 10.0 wurde der ältere Begriff „Locator“ in Software und Dokumentation zu „Marke“ geändert.

Workflows für das Loggen

Bei Interplay Central bezeichnet *Loggen* den Vorgang, bei dem Clips, Subclips und Sequenzen Informationen hinzugefügt werden. Diese Informationen, zu denen Marken, Beschränkungen und Text zählen, können bei der Erstellung von Storys und der Bearbeitung von Medien als Referenz genutzt werden.

Interplay Central ermöglicht schnelles, flexibles Loggen. Das spezielle Loggen-Layout verfügt über einen Marken-Bereich zur Anzeige und Bearbeitung von Marken. Dieser ist sowohl im Loggen- als auch im Video-Layout vorhanden. Tastenkombinationen bieten Ihnen die Möglichkeit, schnell mit Marken zu arbeiten, während Sie die Medienwiedergabe steuern.

Workflow-Beispiele

Im Anschluss sind drei typische Loggen-Workflows beschrieben.

- Loggen eines Videofeeds: Ein Medienlogger loggt Content, während die Medien eingespielt werden. Der Medienlogger fügt Marken hinzu, um bestimmte Videobilder oder Audio-Frames zu kennzeichnen, und fügt den Marken gegebenenfalls Kommentare hinzu. Ein Journalist kann einen oder mehrere Clips im Video-Layout in Interplay Central öffnen, dort die Marken und Kommentare anzeigen und Text kopieren – noch während die Einspielung läuft.

  Die Bearbeitung von Content bei laufender Einspielung wird manchmal als „Edit while Capture“ bezeichnet. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Anzeigen und Bearbeiten von Clips während der Einspielung“ auf Seite 144.

- Loggen von aufgezeichnetem Video: Ein Medienlogger sucht nach aufgezeichneten Clips und loggt den Content durch das Hinzufügen von Marken und Kommentaren. Marken-Kommentare können beispielsweise eine Transkription eines Interviews enthalten. Ein Journalist kann das Transkript als Basis für eine Story benutzen.

- Erstellen einer Schnittliste: Ein Medienlogger setzt Marken in Clips, um bestimmte Einstellungen zu kennzeichnen. Er setzt Start- und Endmarken, um eine Reihe von Subclips zu erstellen, aus denen er eine Schnittliste zusammenstellt. So kann beispielsweise ein Journalist oder Logger eine Schnittliste mit Marken und Subclips für eine Sequenz zusammenstellen und ein anderer Medieneditor kann die Schnittliste mit einem Story-Text abgleichen oder zum Erstellen einer Voiceover-Spur benutzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 73.

- Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz: Sie können einer Sequenz, die Sie erstellen, Marken hinzufügen – entweder, indem Sie direkt Marken oder Clips mit Marken hinzufügen. Siehe „Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz“ auf Seite 114.

Zusammenarbeit mehrerer Logger an einem Clip

Zwei oder mehr Medienlogger können demselben Clip Marken hinzufügen – entweder, während dieser noch eingespielt wird oder nach abgeschlossener Einspielung. Jeder Medienlogger kann den Marken-Bereich aktualisieren, um alle gespeicherten Marken, darunter auch die seiner Kollegen, zu sehen.

Es gibt keinen Sperrmechanismus für den Fall, dass zwei Logger denselben Markentext bearbeiten. Wenn zwei Logger denselben Markentext bearbeiten, können beide die Marke speichern. Der Clip wird in der Interplay-Datenbank in der letzten gespeicherten Version aktualisiert. Um die letzte gespeicherte Version anzuzeigen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche oder drücken Sie F5.

Zusammenarbeit mehrerer Logger an einer Sequenz

Zwei oder mehr Medienlogger können ein und derselben Sequenz Marken hinzufügen. Dabei dürfen sie jedoch Bearbeitungen nur im Marken-Bereich vornehmen und müssen sicherstellen, dass keine andere Person die Sequenz gleichzeitig editiert. Alle Sequenz-Bearbeitungen (darunter L-Schnitte und Trims) werden gespeichert und eingecheckt und überschreiben die zuvor eingecheckte Sequenz, einschließlich der Marken, die in der bearbeiteten Sequenz nicht vorhanden sind. Dieses Problem kann durch das Schließen der Sequenz verhindert werden.

Jeder Medienlogger kann den Marken-Bereich aktualisieren, um alle gespeicherten Marken, darunter auch die seiner Kollegen, zu sehen. Sie können auch die „Meine Marken“-Schaltfläche im Marken-Bereich verwenden, um nur die von Ihnen oder die von allen Benutzern erstellten Marken anzuzeigen.

Genau wie bei Master-Clips gibt es keinen Sperrmechanismus für den Fall, dass zwei Logger denselben Markentext bearbeiten. Wenn zwei Logger denselben Markentext bearbeiten, können beide die Marke speichern. Der Clip wird in der Interplay-Datenbank in der letzten gespeicherten Version aktualisiert. Um die letzte gespeicherte Version anzuzeigen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche oder drücken Sie F5.

Tastenkombinationen

Die meisten Funktionen beim Loggen und der Wiedergabesteuerung können mittels Tastenkombinationen ausgeführt werden. So können Sie etwa als Logger, der an einem Live-Videofeed arbeitet, wie folgt vorgehen:

1. Drücken Sie Strg + M, um eine Marke an einer Stelle einzufügen.
2. Geben Sie den Markentext ein.
3. Drücken Sie Strg + Eingabe, um die Marke zu speichern.
4. Drücken Sie Strg + M, um eine weitere Marke zu erstellen.

Falls Sie eine Marke mit einem Symbol in einer bestimmten Farbe erstellen möchten, drücken Sie (statt Strg + M) Strg und die entsprechende Taste auf dem Ziffernblock. Beispiel: Drücken Sie Strg +3, um eine Marke mit rotem Symbol zu erstellen.

Ein Logger, der ein Interview transkribiert, kann die Wiedergabe eines Clips mit Hilfe von Strg + J (zurück), Strg + K (stoppen) und Strg + L (vorwärts) auf präzise Weise steuern, während er die Transkription in eine oder mehrere Marken eingibt.

Strg + Pfeil nach links (1 Bild zurück) und Strg + Pfeil nach rechts (1 Bild vor) funktionieren nicht, wenn Sie Text in eine Marke eingeben (Bearbeitungsmodus).

Weitere Informationen finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Marken-Bereich“ auf Seite 311.

Funktionsweise von Marken und Beschränkungen

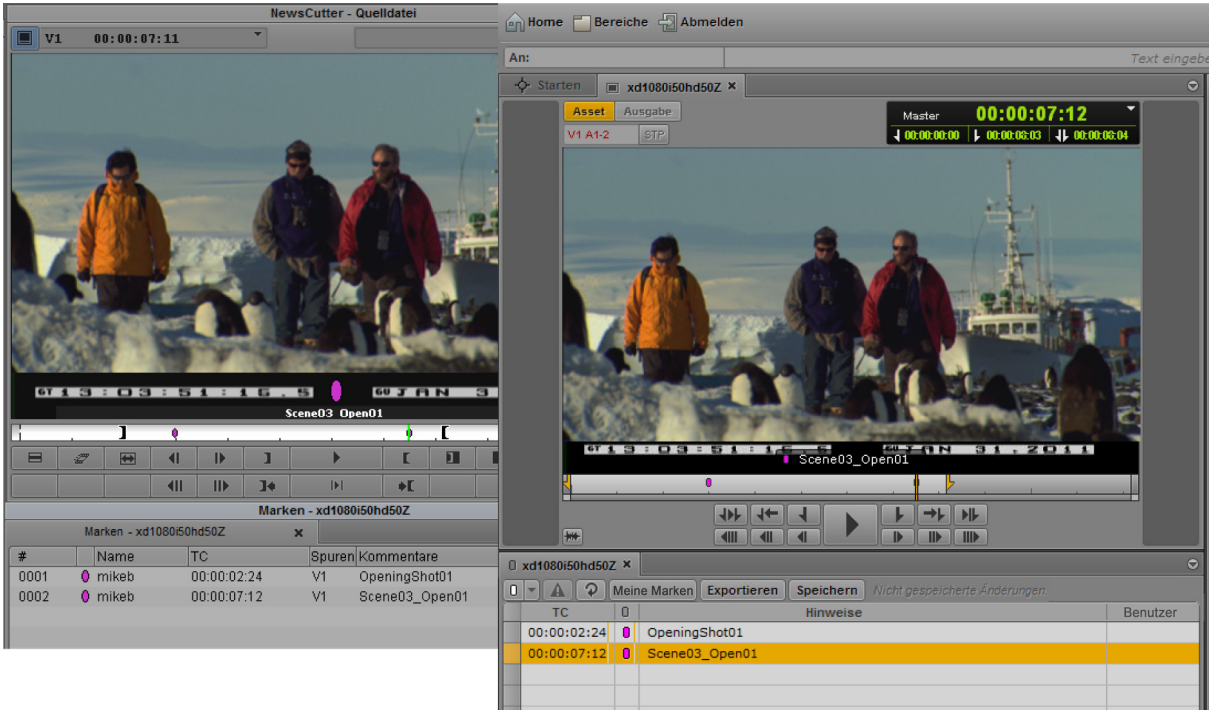
In Interplay Central erfolgt das Loggen von Material hauptsächlich über das Setzen von Marken. Eine *Marke* ist eine Kennzeichnung, die einem Bild hinzugefügt wird, um eine bestimmte Position im Clip, Subclip oder der Sequenz zu markieren. Marken können Symbole in verschiedenen Farben besitzen und mit benutzerdefiniertem Text versehen werden.

Marken und Avid-Anwendungen

Benutzer stehen beim Hinzufügen, Anzeigen und Bearbeiten von Marken verschiedene Avid-Anwendungen zur Verfügung:

- Avid NewsCutter, Avid Media Composer, Avid Symphony
- Interplay Assist
- Interplay Access
- Interplay Central

In all diesen Programmen hinzugefügte Marken können in einer Interplay-Umgebung in jedem anderen dieser Programme angezeigt und bearbeitet werden. In der folgenden Abbildung ist zu sehen, wie derselbe Clip mit Marken in Interplay Central und in Avid NewsCutter dargestellt wird.



In Media Composer 6.0, Avid Symphony 6.0 sowie NewsCutter 10.0 wurde der ältere Begriff „Locator“ in Software und Dokumentation zu „Marke“ geändert.

Marken und nicht editierbare Sequenzen

Bei nicht editierbaren Sequenzen (dunkelrot) können Sie Marken hinzufügen, den Markentext bearbeiten und Marken gemeinsam mit der Sequenz abspeichern, sofern Sie in Interplay Production die entsprechenden Berechtigungen haben. Sie benötigen die Lese- und Schreibrolle für den Ordner, der die Sequenz enthält, sowie die unten aufgeführten Berechtigungen für Marken.

Informationen zu nicht bearbeitbaren Sequenzen finden Sie unter „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ auf Seite 89.

Beschränkungen

Unter *Beschränkung* verstehen wir zwei zusammengehörige Marken zur Kennzeichnung von Clips, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum oder Content-Compliance. Benutzer können Beschränkungen nur in Interplay Assist und Interplay Central hinzufügen und bearbeiten, können diese aber in folgenden Avid-Produkten anzeigen:

- Avid NewsCutter, Avid Media Composer, Avid Symphony
- Interplay Instinct

Informationen zum Erstellen von Einschränkungen in Interplay Central finden Sie unter „Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen“ auf Seite 204.

Berechtigungen

Zum Erstellen und Ändern von Marken muss das Interplay Production-Konto eines Interplay Central-Benutzers mit den folgenden Berechtigungen konfiguriert sein:

Einstellung	Beschreibung
Can create locators	Marken erstellen (wurden in früheren Versionen von Avid-Editing-Produkten als Locators bezeichnet)
Can modify locators	Marken ändern und löschen
Can create restrictions	Beschränkungen erstellen
Can modify restrictions	Beschränkungen ändern und löschen

Falls ein Benutzer nicht über diese Berechtigungen verfügt, sind die Marken-Schaltfläche bzw. die „Beschränkung hinzufügen“-Schaltfläche nicht hervorgehoben und die QuickInfo gibt an, dass der Benutzer nicht über die Berechtigungen zum Erstellen von Marken bzw. Beschränkungen verfügt.

Die Berechtigungen werden von einem Interplay Production-Administrator in Interplay Administrator in der Ansicht für Instinct- bzw. Assist-Benutzereinstellungen festgelegt. Weitere Informationen finden Sie im *Avid Interplay Engine and Avid Interplay Archive Engine Administration Guide* oder in der Interplay-Hilfe.

Marken und Sequenzen

In Interplay Central können Sie Marken zu Clips, Subclips und Sequenzen, die in der Interplay Production-Datenbank gespeichert sind, hinzufügen. Marken, die Sie einer Sequenz hinzufügen, sind nur mit der Sequenz assoziiert. Sie sind nicht automatisch mit den zugehörigen Master-Clips, die in der Sequenz benutzt werden, assoziiert. Auf ähnliche Weise werden Marken, die Sie einem Subclip hinzufügen, nicht automatisch mit dem Master-Clip assoziiert.

Wenn Sie eine Marke einer Sequenz hinzufügen, fällt Ihnen vielleicht auf, dass einige Sekunden vergehen, bis Sie eine weitere Marke erstellen können. In diesem Fall ist die Marken-Schaltfläche nicht verfügbar (ausgegraut). Wenn die Schaltfläche wieder aktiv ist, können Sie die nächste Marke erstellen.

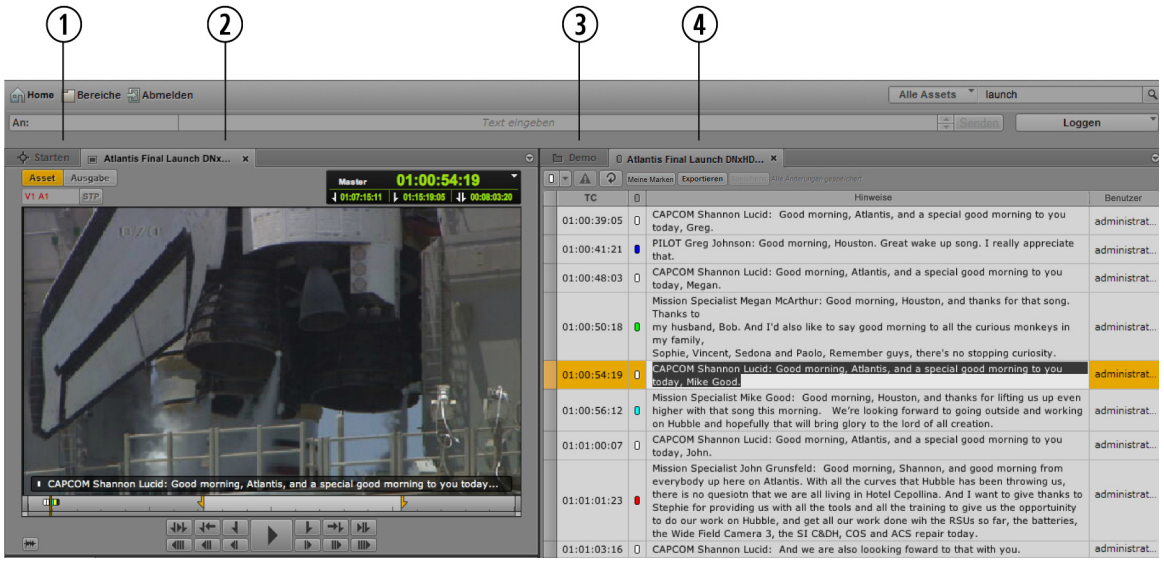
Wenn Sie im Sequenz-Bereich eine Sequenz erstellen, können Sie Marken hinzufügen, indem Sie Clips mit Marken hinzufügen, oder Sie können der Sequenz Marken direkt hinzufügen. Siehe „Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz“ auf Seite 114.

Zeichenanzahl in Markentext

Die maximale Zeichenanzahl für Markentext in Interplay Central beträgt 32.000 je Marke. Überschreitet der Markentext das Zeichenlimit von 32.000, werden Sie in einer Warnmeldung darauf hingewiesen, dass Sie die maximale Zeichenanzahl überschritten haben und den Text nicht speichern können, wenn Sie die Zeichenanzahl nicht reduzieren. Die Speichern-Statusmeldung zeigt die Zeichenanzahl so lange an, bis Sie den Text auf unter 32.000 Zeichen verkürzt haben. Dann ändert sie sich zu „Nicht gespeicherte Änderungen“ und Sie können den Text speichern.

Das Loggen-Layout

Das Loggen-Layout bietet Ihnen eine spezielle Zusammenstellung von Bereichen für das Loggen. Standardmäßig umfasst das Layout vier Bereiche: Starten, Medien, Assets und Marken. Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich und den Marken-Bereich. Auf der Registerkarte des Marken-Bereichs wird der Name des geladenen Clips bzw. der geladenen Sequenz angezeigt.


1
2
3
4
Home
Bereiche
Abmelden
Alle Assets
launch
An:
Text eingeben
Senden
Loggen
Starten
Atlantis Final Launch DNx...
Asset
Ausgabe
Master
01:00:54:19
CAPCOM Shannon Lucid: Good morning, Atlantis, and a special good morning to you today...
Demo
Atlantis Final Launch DNxHD...
Meine Marken
Exportieren
TC
Hinweise
Benutzer
01:00:39:05 CAPCOM Shannon Lucid: Good morning, Atlantis, and a special good morning to you today, Greg. administrat...
01:00:41:21 PILOT Greg Johnson: Good morning, Houston. Great wake up song. I really appreciate that. administrat...
01:00:48:03 CAPCOM Shannon Lucid: Good morning, Atlantis, and a special good morning to you today, Megan. administrat...
01:00:50:18 Mission Specialist Megan McArthur: Good morning, Houston, and thanks for that song. Thanks to my husband, Bob. And I'd also like to say good morning to all the curious monkeys in my family, Sophie, Vincent, Sedona and Paolo, Remember guys, there's no stopping curiosity. administrat...
01:00:54:19 CAPCOM Shannon Lucid: Good morning, Atlantis, and a special good morning to you today, Mike Good. administrat...
01:00:56:12 Mission Specialist Mike Good: Good morning, Houston, and thanks for lifting us up even higher with that song this morning. We're looking forward to going outside and working on Hubble and hopefully that will bring glory to the lord of all creation. administrat...
01:01:00:07 CAPCOM Shannon Lucid: Good morning, Atlantis, and a special good morning to you today, John. administrat...
01:01:01:23 Mission Specialist John Grunsfeld: Good morning, Shannon, and good morning from everybody up here on Atlantis. With all the curves that Hubble has been throwing us, there is no quesiotn that we are all living in Hotel Cepollina. And I want to give thanks to Stephie for providing us with all the tools and all the training to give us the opportuinity to do our work on Hubble, and get all our work done wih the RSUs so far, the batteries, the Wide Field Camera 3, the SI C&DH, COS and ACS repair today. administrat...
01:01:03:16 CAPCOM Shannon Lucid: And we are also loooking foward to that with you. administrat...

1	Starten-Bereich	**3**	Assets-Bereich
2	Medien-Bereich	**4**	Marken-Bereich

Sie können die Größe und Position der Bereiche genau wie in anderen Layouts auch anpassen. Ziehen Sie beispielsweise den Assets-Bereich unter den Medien-Bereich. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen“ auf Seite 24.

Die Ausgabe-Schaltfläche und die STP-Schaltfläche im Medien-Bereich sind im Loggen-Layout deaktiviert.

So öffnen Sie das Loggen-Layout:

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Loggen“ aus.

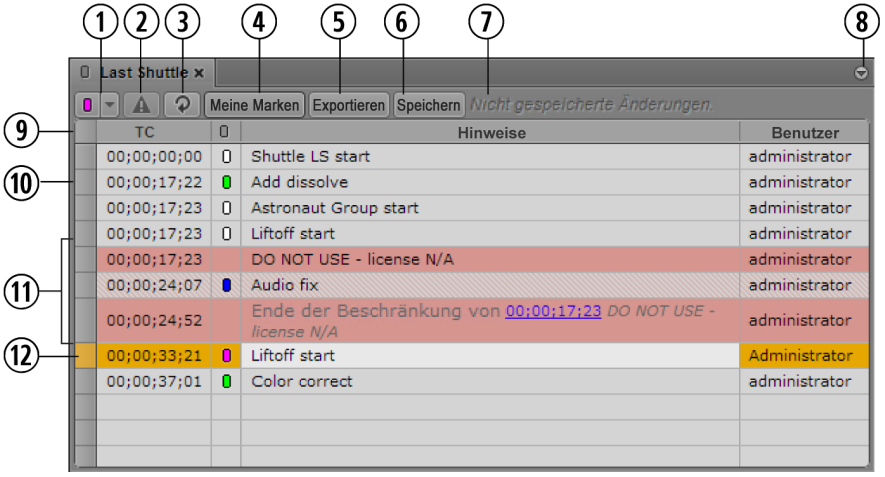
So setzen Sie das Loggen-Layout zurück:

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Layout zurücksetzen“.

Der Marken-Bereich

Das Erstellen und die Anzeige von Markentext findet im *Marken-Bereich* statt. Falls in einem Clip Beschränkungen gespeichert sind, können Sie diese ebenfalls sehen. Der Marken-Bereich ist im Loggen-Layout und im Video-Layout verfügbar. Im Loggen-Layout ist der Marken-Bereich standardmäßig geöffnet. Im Video-Layout können Sie ihn über das Bereiche-Menü öffnen.

Die folgende Abbildung zeigt eine Abfolge von Marken im Marken-Bereich. Anzeigen und Steuerelemente sind in der nachstehenden Tabelle beschrieben.



	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
1	Marken-Schaltfläche und Marken-Farbmenü	Erstellt eine neue Marke an der im Medien-Bereich ausgewählten Timecode-Position. Die Farbe der Marke wählen Sie wie unter „Hinzufügen, Speichern und Löschen von Marken“ auf Seite 197 beschrieben. Eine neue Marke können Sie auch erstellen, indem Sie Strg + M (Windows und Mac) oder Befehl + M (Mac) drücken, oder indem Sie bei gedrückter Strg-Taste eine Taste auf dem Ziffernblock drücken. Siehe „Tastenkombinationen für den Marken-Bereich“ auf Seite 311.
2	Beschränkung hinzufügen-Schaltfläche	Dadurch wird eine neue Marke und eine Beschränkung für das Segment erstellt, das im Medien-Bereich durch Start- und Endmarken gekennzeichnet ist. Siehe „Arbeiten mit Beschränkungen“ auf Seite 199.
3	Aktualisieren-Schaltfläche	Clip bzw. die ausgewählte Sequenz gespeichert wurden. Dieses Steuerelement ist besonders dann hilfreich, wenn mehrere Logger demselben Clip bzw. derselben Sequenz gleichzeitig Marken hinzufügen oder wenn ein Journalist die neuesten durch die Logger hinzugefügten Informationen anzeigen möchte. Wenn sich der Fokus im Marken-Bereich befindet, können Sie zum Aktualisieren der Anzeige auch F5 drücken.

	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
4	„Meine Marken“-Schaltfläche	Dient zum Umschalten eines Filters in der Marken-Liste, um nur die von Ihnen oder von allen Benutzern erstellten Marken und Beschränkungen anzuzeigen. Die „Meine Marken“-Schaltfläche filtert auch die Anzeige der Marken und Beschränkungen im Sequenz- und im Medien-Bereich.
5	Exportieren-Schaltfläche	Stellt Optionen für den Export von Markentext in andere Anwendungen bereit. Siehe „Exportieren von Marken“ auf Seite 206.
6	Speichern-Schaltfläche	Speichert alle Marken, ohne den Bearbeitungsmodus zu beenden. *Bearbeitungsmodus ist der Zustand, in dem der Cursor im Hinweise-Feld steht und Sie Text eingeben können.*
7	Speichern-Statusmeldung	Gibt Aufschluss über den Speicherzustand von Marken in einem Clip bzw. einer Sequenz. Die Meldungen lauten: „Nicht gespeicherte Änderungen“, „Speichern“ und „Alle Änderungen gespeichert“.
8	Bereichsmenü-Schaltfläche	Das Bereiche-Menü des Marken-Bereichs enthält folgende Optionen: • Speichern – gleiche Funktion wie bei Strg + S. • Löschen – gleiche Funktion wie bei der Entf-Taste (Windows) bzw. Rückschritt-Taste (Mac) oder bei fn+Rückschritt (MacBook). • Exportieren – gleiche Funktion wie die Exportieren-Schaltfläche. • Tastenkombinationen – blendet ein Hilfethema ein, in dem Tastenkombinationen für das Loggen aufgelistet sind. • Hilfe – blendet die Hilfe ein, in der die Steuerelemente des Marken-Bereichs beschrieben sind. Von diesem Thema aus erreichen Sie das gesamte Hilfesystem zu Interplay Central.

	Anzeige- bzw. Steuerelement	Beschreibung
9	Spalten	Der Marken-Bereich hat fünf Spalten. • (Unbenannt): wird bei ausgewählten Marken orange dargestellt. • TC: zeigt den Timecode im Clip oder der Sequenz an, der der Markenposition entspricht. • Markensymbol: das zur Marke gehörige Symbol. • Hinweise: der zur Marke gehörige Text. Diesen Text können Sie ausschneiden, kopieren und einfügen. Siehe „Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text“ auf Seite 205. • Benutzer: zeigt den Namen des Interplay-Benutzers an, der die Marke erstellt hat.
10	Nicht ausgewählte Marke	Grau gibt an, dass die Marke nicht ausgewählt ist.
11	Beschränkung	Eine Beschränkung umfasst mehrere Teile: • Der gesamte Markeneintrag zu Beginn der Beschränkung ist rot unterlegt. • Der Markeneintrag am Ende der Beschränkung ist ebenfalls rot unterlegt. Dieser Markentext enthält einen (blau dargestellten) Link zur Marke am Beginn der Beschränkung. • Alle Marken innerhalb der Beschränkung sind rot schraffiert. Siehe „Arbeiten mit Beschränkungen“ auf Seite 199.
12	Ausgewählte Marke im Bearbeitungsmodus	Wenn Sie einen Markentext gerade aktiv bearbeiten, wird die Marke orange dargestellt und das Hinweise-Feld ist weiß.

So schließen Sie den Marken-Bereich:

- Klicken Sie auf das X der Bereichs-Registerkarte.

So öffnen Sie den Marken-Bereich:

- Wählen Sie „Bereiche > Marken“.

So zeigen Sie nur die von Ihnen erstellten Marken und Beschränkungen an:

- Klicken Sie auf die „Meine Marken“-Schaltfläche.

Der Marken-Bereich zeigt die von Ihnen erstellten Marken und Beschränkungen an und blendet alle Marken aus, die von anderen Interplay-Benutzern erstellt wurden. Klicken Sie erneut auf die „Meine Marken“-Schaltfläche, um von allen Benutzern erstellte Marken und Beschränkungen anzuzeigen.

Die „Meine Marken“-Schaltfläche filtert auch die Anzeige der Marken und Beschränkungen im Sequenz- und im Medien-Bereich.

Sie können die Größe und Position der Bereiche genau wie in anderen Layouts auch anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen“ auf Seite 24.

Hinzufügen, Speichern und Löschen von Marken

Wie Sie Marken hinzufügen, hängt von Ihrem Workflow ab. Marken können einem Clip, einem Subclip oder einer Sequenz hinzugefügt werden. Sie können Marken während der Wiedergabe von Video hinzufügen oder durch das Video scrubben und dabei die Marken an den gewünschten Stellen setzen. Sie können entweder mit der Maus oder der Tastatur das Video steuern, Marken hinzufügen und Marken löschen. Im Loggen-Layout können Sie beispielsweise während der Eingabe von Markentext zur Steuerung des Videos die Tastenkombinationen Strg + J, Strg + K und Strg + L benutzen. Eine Liste der Tastenkombinationen finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Marken-Bereich“ auf Seite 311.

Die Eingabe von Text in der Hinweise-Spalte ist optional. Markentext können Sie entweder sofort eingeben oder Sie können eine leere Marke erstellen und den Text später hinzufügen.

Wenn Sie einen Marke ohne Text hinzufügen, wird die Marke automatisch gespeichert. Wenn Sie eine Marke mit Text hinzufügen, wird diese automatisch gespeichert. Der Text wird gespeichert, wenn Sie die Marke manuell speichern oder wenn Sie Strg + Eingabe drücken und damit den Bearbeitungsmodus verlassen.

Bearbeitungsmodus ist jener Zustand, in dem der Cursor im Hinweise-Feld steht und Sie Text eingeben können.

Sie können festlegen, welche Farbe Sie für das Markensymbol benutzen möchten. Dies kann hilfreich sein, wenn Sie mit bestimmten Farben bestimmte Bedeutungen verbinden möchten, zum Beispiel rot für Beschränkungen und blau für Audio.

Auf der Marken-Schaltfläche wird die aktuell ausgewählte Farbe für das Markensymbol angezeigt. Um die Farbe zu wechseln, klicken Sie auf der Marken-Schaltfläche auf den nach unten gerichteten Pfeil und wählen Sie eine andere Farbe.

Zum Hinzufügen einer Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die Marken-Schaltfläche.
- Drücken Sie Strg + M.
- Drücken Sie Strg sowie die Taste auf dem Ziffernblock, die der gewünschten Markensymbolfarbe zugeordnet ist. Beispiel: Drücken Sie Strg + 3, um eine Marke mit rotem Symbol zu erstellen. Siehe „Tastenkombinationen für den Marken-Bereich“ auf Seite 311.

  Der Cursor erscheint im Hinweise-Feld und Sie können mit der Eingabe beginnen.

  Während Sie sich im Bearbeitungsmodus befinden, können Sie weitere Marken hinzufügen. Wenn Sie eine neue Marke erstellen, wird die alte automatisch gespeichert und der Cursor in das Hinweise-Feld der neuen Marke gestellt.

Zum Aktivieren des Bearbeitungsmodus und zum Bearbeiten von Markentext haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie auf eine Marke.
- Wählen Sie eine Marke aus und drücken Sie die Eingabetaste.

Zum Speichern einer Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche.
- Drücken Sie Strg + S.
- Drücken Sie Strg + Eingabe, um den Bearbeitungsmodus zu verlassen.
- Benutzen Sie die Maus, um eine andere Marke auszuwählen.
- Fügen Sie eine neue Marke hinzu.

  Wenn Sie im Ausgabe-Modus einer Sequenz Marken hinzufügen, wird beim Speichern der Marke im Marken-Bereich auch die Sequenz, einschließlich der Marken, gespeichert. Gleichermaßen werden beim Speichern einer Sequenz im Ausgabe-Modus die Marken in der Sequenz gespeichert.

Zum Löschen von Marken, wählen Sie diese aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die Entf-Taste (Windows) bzw. Rückschritt-Taste (Mac) oder fn+Rückschritt (MacBook).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Löschen“.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Löschen“.

Zum Ändern der Farbe einer oder mehrerer Marken wählen Sie diese aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste auf das Symbol und wählen Sie eine Farbe.

- Wählen Sie im Marken-Farbmenü eine Farbe aus. Dadurch ändert sich die Farbe der nächsten Marke, die Sie hinzufügen.

Arbeiten mit Beschränkungen

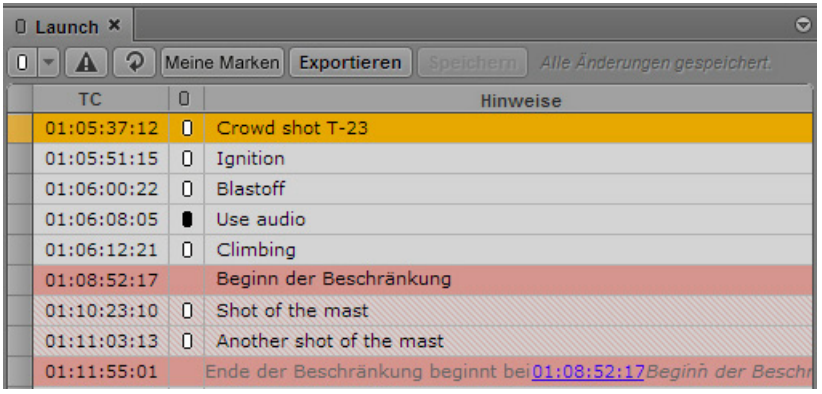
Unter *Beschränkung* versteht man zwei zusammengehörige Marken zur Kennzeichnung von Clipabschnitten, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum oder Content-Compliance.

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit Beschränkungen beschrieben:

- „Funktionsweise von Beschränkungen in Interplay Central“ auf Seite 199
- „Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen“ auf Seite 204

Funktionsweise von Beschränkungen in Interplay Central

In Interplay Central können Sie im Marken-Bereich Beschränkungen hinzufügen, ändern und löschen. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie beim Arbeiten mit Marken. In der folgenden Abbildung wird eine Beschränkung mit der Bezeichnung „Restricted footage“ (beschränktes Material) durch zwei Marken gekennzeichnet.



Beachten Sie Folgendes:

- Der gesamte Markeneintrag zu Beginn der Beschränkung ist rot unterlegt.
- Der Markeneintrag am Ende der Beschränkung ist ebenfalls rot unterlegt. Dieser Markentext enthält einen (blau dargestellten) Link zur Marke am Beginn der Beschränkung.
- Die Marken innerhalb der Beschränkung sind rot schraffiert.
- Für Beschränkungen wird keine Markenkennzeichnung verwendet.
- Sie können die „Meine Marken“-Schaltfläche zum Filtern der Marken-Liste verwenden, um die von Ihnen oder von allen Benutzern erstellten Beschränkungen anzuzeigen.

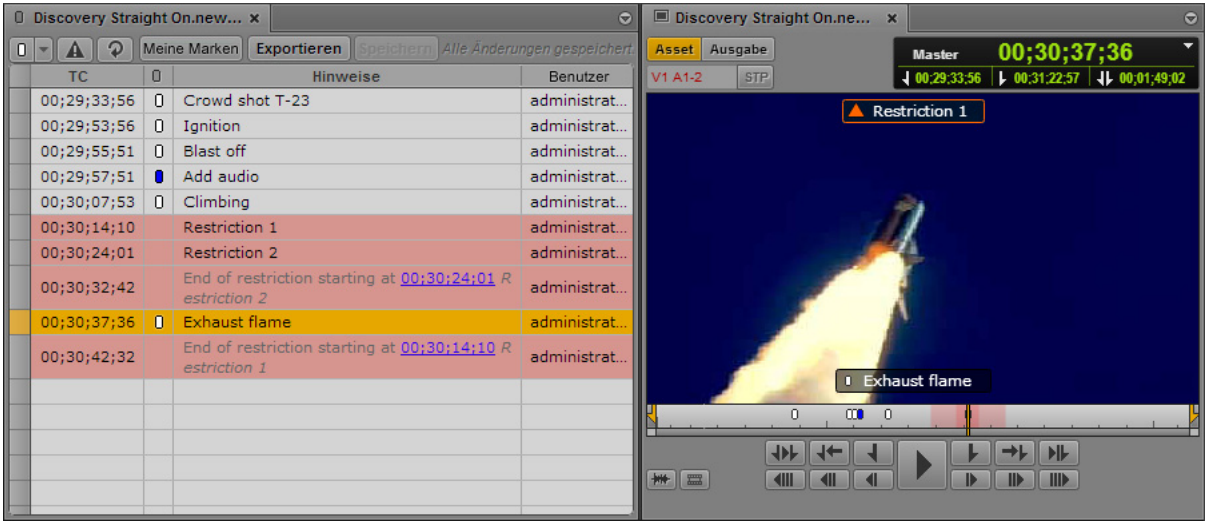
Beschränkungen sind in der Timeline des Medien-Bereichs ebenfalls rot gekennzeichnet, siehe folgende Abbildung.

Es können Beschränkungen innerhalb von Beschränkungen erstellt werden und Beschränkungen können sich überlappen. In solchen Fällen ist die in einer anderen Beschränkung enthaltene Beschränkung bzw. der sich überlappende Bereich in der Medien-Timeline durch einen dunkleren Rotton erkennbar.

Beschränkungstext wird im Medien-Viewer oben angezeigt. Vor der Beschränkung erscheint ein rotes Dreieck.

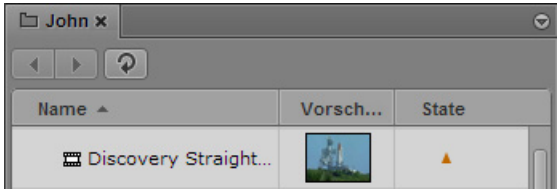
- Falls überlappende Beschränkungen vorliegen, wird der Text der ersten Beschränkung bis zum Anfang der zweiten angezeigt.
- Umschließt eine Beschränkung eine andere, wird der Text der umschließenden Beschränkung angezeigt.

In der folgenden Abbildung sehen Sie den Marken- und den Medien-Bereich eines Clips mit dem Namen „Discovery Straight On.new.01“. Dieser Clip verfügt über Marken und zwei Beschränkungen namens „Restriction 1“ und „Restriction 2“. Diese Beschränkungen überlappen sich kurz. Der Überlappungsbereich wird in der Medien-Timeline durch einen dunkleren Rotton signalisiert. Die Positionsanzeige befindet sich auf einer Marke, die durch die erste Beschränkung umschlossen wird. Der Beschränkungstext wird oben im Viewer angezeigt und der Markentext unten.



Sie können die „Meine Marken“-Schaltfläche im Marken-Bereich verwenden, um nur Ihre Beschränkungen oder die von allen Benutzern erstellten Beschränkungen im Medien-Bereich anzuzeigen.

Die folgende Abbildung zeigt denselben Master-Clip im Assets-Bereich. Ein orangefarbenes Dreieck in der Status-Spalte gibt an, dass der Clip eine Beschränkung enthält.



Das Beschränkungssymbol in der Status-Spalte wird nur bei Master-Clips mit Beschränkung angezeigt, nicht für Subclips oder Sequenzen.

Dieses Symbol erscheint auch in der DRM-Spalte, wenn diese zur Anzeige ausgewählt ist.

Anforderungen

Zum Erstellen und Ändern von Beschränkungen muss das Interplay Production-Konto eines Interplay Central-Benutzers mit den folgenden Berechtigungen konfiguriert sein:

- Can create restrictions
- Can modify restrictions

Falls ein Benutzer nicht über diese Berechtigungen verfügt, ist die „Beschränkung hinzufügen“-Schaltfläche nicht hervorgehoben und die QuickInfo gibt an, dass der Benutzer nicht über die Berechtigungen zum Erstellen von Beschränkungen verfügt.

Zum Löschen von Beschränkungen muss das Interplay Production-Konto mit der folgenden Berechtigung konfiguriert sein:

- Can modify restrictions

Die Berechtigungen werden von einem Interplay Production-Administrator in Interplay Administrator in der Ansicht für Instinct- bzw. Assist-Benutzereinstellungen festgelegt. Weitere Informationen finden Sie im *Avid Interplay Engine and Avid Interplay Archive Engine Administration Guide* oder in der Interplay-Hilfe.

Hinzufügen und Bearbeiten von Text

Die Eingabe von Text in der Hinweise-Spalte ist optional. Beschränkungstext können Sie entweder sofort eingeben oder Sie können eine leere Beschränkung erstellen und den Text später hinzufügen.

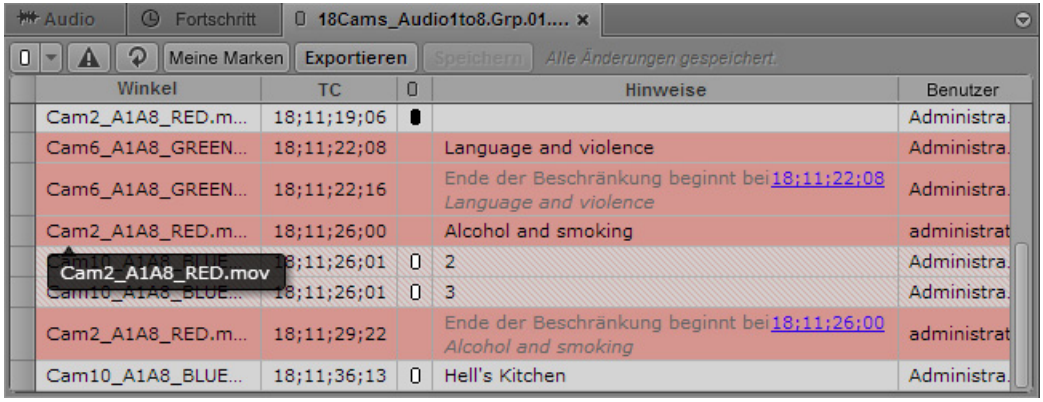
Wenn Sie einen Beschränkung ohne Text hinzufügen, wird die Beschränkung automatisch gespeichert. Wenn Sie eine Beschränkung mit Text hinzufügen, wird diese automatisch gespeichert. Der Text wird gespeichert, wenn Sie die Beschränkung manuell speichern oder wenn Sie die Beschränkung durch Drücken von Strg + Eingabe verlassen (also den Bearbeitungsmodus verlassen).

Master-Clips und Subclips

Beschränkungen können Master- oder Subclips hinzugefügt werden. Master- und Subclips sind verknüpft. Wenn in einem Master-Clip Beschränkungen hinzugefügt oder geändert werden, werden sie entsprechend auch im zugehörigen Subclip hinzugefügt oder geändert. Umgekehrt werden auch Beschränkungen im Master-Clip hinzugefügt oder geändert, wenn sie in einem Subclip hinzugefügt oder geändert werden.

Gruppenclips

Sie können Beschränkungen für einen Master-Clip anzeigen und bearbeiten, der Teil einer Clipgruppe ist. In einer Spalte namens „Winkel“ wird der Name des Master-Clips für jede Marke bzw. jede Beschränkung angezeigt. In der folgenden Abbildung sehen Sie eine Darstellung.



Einem Master-Clip können Sie neue Beschränkungen hinzufügen oder bestehende bearbeiten, indem Sie den Master-Clip als aktiven Winkel auswählen (entweder einzelner Winkel oder Mehrwinkel-Ansicht). Master- und Gruppenclips sind verknüpft. Wenn in einem Masterclip Beschränkungen hinzugefügt oder geändert werden, werden sie entsprechend auch im Gruppenclip hinzugefügt oder geändert.

Einem Gruppenclip selbst können Sie keine Beschränkung hinzufügen.

Für einen als aktive Perspektive ausgewählten Master-Clip werden Beschränkungen im Medien-Viewer sowohl im Asset-Modus als auch im Ausgabe-Modus angezeigt.

Sequenzen

Wenn Sie einen Master- oder Subclip mit einer Beschränkung in einer Sequenz verwenden, wird die Beschränkung in die Sequenz übernommen. Die Informationen im Quellclip bleiben mit dem Clip in der Sequenz verknüpft. Wenn also im Quellclip eine Änderung an einer Beschränkung vorgenommen wird, wird die Information auch in der Sequenz geändert.

Befindet sich der Medien-Bereich im Ausgabe-Modus, werden Beschränkungen in der Sequenz im Marker-Bereich angezeigt, gemeinsam mit den in der Sequenz enthaltenen Marken. Die Beschränkung wird weiterhin angezeigt, wenn Sie beim Trimmen einen Teil des beschränkten Bereichs entfernen, und zwar solange, bis kein Teil mit Beschränkung mehr vorhanden ist.

Beschränkungen können nicht auf der Sequenzebene bearbeitet und ebenfalls nicht direkt in einer Sequenz eingefügt werden. Die „Beschränkung hinzufügen“-Schaltfläche ist dort nicht aktiv.

Wenn Sie eine nicht unterstützte Sequenz öffnen, beispielsweise eine in Media Composer bearbeitete, wird oben im Viewer eine Meldung mit folgendem Inhalt angezeigt: „Diese Sequenz enthält beschränkte Clips“. Die zugehörigen Marken werden im Marken-Bereich angezeigt, Beschränkungen jedoch nicht.

Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen

Wenn Ihr Interplay Production-Konto mit den entsprechenden Berechtigungen konfiguriert ist (siehe „Funktionsweise von Beschränkungen in Interplay Central“ auf Seite 199), können Sie in Interplay Central Beschränkungen hinzufügen, ändern, speichern und löschen.

So fügen Sie einem Master- oder Subclip Beschränkungen hinzu:

1. Laden Sie den Master- oder Subclip im Medien-Bereich.

   Wenn Sie einem Subclip eine Beschränkung hinzufügen, wird sie auch dem Master-Quellclip hinzugefügt.

2. Setzen Sie zum Kennzeichnen der Region, der Sie eine Beschränkung hinzufügen möchten, eine Start- und Endmarke.

3. Klicken Sie auf die „Beschränkung hinzufügen“-Schaltfläche.

   Für die Beschränkung werden im Marken-Bereich eine Start- und eine Endmarke gesetzt und die Beschränkung wird automatisch gespeichert. Der Cursor ist im Hinweise-Bereich platziert, sodass Sie sofort Beschränkungstext hinzufügen können.

4. (Optional) Geben Sie Text für die Beschränkung in der Hinweise-Spalte ein und drücken Sie Strg + Eingabe.

Zum Aktivieren des Bearbeitungsmodus und zum Bearbeiten von Beschränkungstext haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie im Marken-Bereich auf den Anfang einer Beschränkung.
- Wählen Sie den Anfang einer Beschränkung aus und drücken Sie die Eingabetaste.

Bearbeitungsmodus ist jener Zustand, in dem der Cursor im Hinweise-Feld steht und Sie Text eingeben können.

Der Anfang und das Ende einer Beschränkung können nicht bearbeitet werden. Um die Anfangs- oder Endmarke zu bearbeiten, müssen Sie die Beschränkung löschen und neu erstellen.

Zum Speichern von Beschränkungstext haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche.
- Drücken Sie Strg + S.
- Drücken Sie Strg + Eingabe, um den Bearbeitungsmodus zu verlassen.
- Benutzen Sie die Maus, um eine andere Beschränkung oder eine andere Marke auszuwählen.
- Fügen Sie eine neue Beschränkung oder Marke hinzu.

Zum Löschen einer Beschränkung wählen Sie den Anfang oder das Ende der Beschränkung aus und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Drücken Sie die Entf-Taste (Windows) bzw. Rückschritt-Taste (Mac) oder fn+Rückschritt (MacBook).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Löschen“.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Löschen“.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text

Zum Ausschneiden sowie zum Kopieren von Text in die oder zum Einfügen aus der Zwischenablage des Systems stehen Ihnen die Standardtastenkombinationen zur Verfügung. Diese können Sie auch für das Kopieren von Text aus externen Quellen, beispielsweise Dokumenten oder Webseiten, und dem Einfügen dieses Texts in Markenhinweise benutzen. Der Text wird ohne Formatierung eingefügt.

Umgekehrt können Sie auch Markentext kopieren und in eine externe Quelle, etwa die Windows-Anwendung „Editor“, einfügen. Wenn Sie in Interplay Central im Video-Layout an einer Story arbeiten, können Sie Text in den Script Editor kopieren und einfügen. Weiterhin können Sie ganze Marken (Timecode und Text) kopieren und einfügen. Wenn Sie eine ganze Marke in ein Dokument einfügen, enthält der eingefügte Text den Clipnamen und die Framerate.

So schneiden Sie Text aus:

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + X.

So kopieren Sie Text:

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + C.

So kopieren Sie Marken:

- Wählen Sie eine oder mehrere Marken aus und drücken Sie Strg + C. Um mehrere aufeinanderfolgende Marken auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste. Zum Auswählen mehrerer nicht aufeinanderfolgender Marken klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste.

So fügen Sie Text ein:

- Drücken Sie Strg + V.

Eine vollständige Liste von Tastenkombinationen finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Marken-Bereich“ auf Seite 311.

Navigation über Marken im Loggen-Layout.

Zur Navigation über Marken in Clips oder Sequenzen können Sie die Maus oder die Tastatur benutzen. Eine in der Timeline ausgewählte Marke ist auch im Marken-Bereich ausgewählt. Wenn Sie eine Marke im Marken-Bereich auswählen, ist dieselbe Marke auch in der Timeline ausgewählt und im Medien-Viewer wird das entsprechende Bild angezeigt.

Zum Springen zur vorherigen Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wenn sich der Fokus im Marken-Bereich befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach oben.
- Wenn sich der Fokus außerhalb des Marken-Bereichs befindet, drücken Sie Strg + Umschalt und die Pfeiltaste nach oben.

Zum Springen zur nächsten Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wenn sich der Fokus im Marken-Bereich befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach unten.
- Wenn sich der Fokus außerhalb des Marken-Bereichs befindet, drücken Sie Strg + Umschalt und die Pfeiltaste nach rechts.

Im Video-Layout navigieren Sie über Umschalt + Pfeiltaste nach links und Umschalt + Pfeiltaste nach rechts zwischen Marken.

Exportieren von Marken

Der Export von Markenlisten ist in folgenden Formaten möglich:

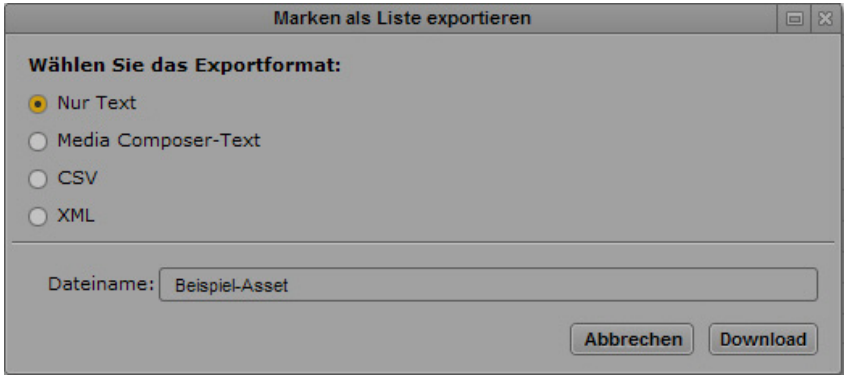
- Nur-Text-Datei (.txt) mit einer Auflistung des Timecodes und Texts für jede Marke
- Text mit Tabstopptrennzeichen (.txt) zum Import in Media Composer und andere Avid-Editing-Anwendungen; weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zur Avid-Editing-Anwendung
- durch Trennzeichen getrennte Datei (.csv) zum Öffnen als Microsoft Excel-Tabelle
- XML-Datei zur Nutzung in anderen Anwendungen

Sie können ganze Marken (Timecode und Text) in die System-Zwischenablage kopieren und in einer andere Anwendung einfügen. Außerdem können Sie Markentext kopieren und einfügen.

So exportieren Sie Marken als Datei:

1. Laden Sie einen Clip oder eine Sequenz, der bzw. die Marken enthält, im Medien-Viewer.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Exportieren“-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Exportieren“.

Das „Marken als Liste exportieren“-Dialogfeld wird geöffnet.



3. Wählen Sie den gewünschten Dateityp für den Export: Nur Text, Media Composer-Text, CSV oder XML.
4. Geben Sie den Dateinamen ein. Die Dateierweiterung muss nicht angegeben werden.
5. Klicken Sie auf „Download“.

   Die Datei wird in Ihrem standardmäßigen Download-Ordner gespeichert.

   Das Dialogfeld merkt sich das von Ihnen gewählte Format. Beim nächsten Öffnen des Dialogfelds ist dieses Format bereits automatisch ausgewählt.

So kopieren Sie einen oder mehrere Marken als Text in die Zwischenablage:

- Wählen Sie eine oder mehrere Marken aus und drücken Sie Strg + C.

  Zum Auswählen mehrerer Marken können Sie die Maus oder die Tastatur benutzen:

  – Wählen Sie eine Marke aus und drücken Sie Umschalt + Pfeiltaste nach oben oder Umschalt + Pfeiltaste nach unten, um einen Bereich auszuwählen.

  – Wählen Sie eine Marke aus und klicken Sie dann zum Auswählen eines Bereichs bei gedrückter Umschalt-Taste. Oder klicken Sie zum Auswählen mehrerer nicht nebeneinander liegender Marken bei gedrückter Strg-Taste.

  Mit Hilfe von Strg + V fügen Sie Timecode und Text in ein anderes Dokument oder eine andere Anwendung ein.

So kopieren Sie Markentext in die Zwischenablage:

1. Doppelklicken Sie auf das Hinweise-Feld der Marke, deren Text Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie den Text, den Sie kopieren möchten, aus.

   Mit Hilfe von Strg + V fügen Sie den Text in ein anderes Dokument oder eine andere Anwendung ein.

Eingeben von Markentext in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links

Markentext kann in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links (beispielsweise Arabisch oder Hebräisch) eingegeben, angezeigt und bearbeitet werden. Die Interplay Central-Anwendung erkennt Zeichen von Rechts-nach-links-Sprachen. Wenn mehr als 50 % des gesamten Markentexts eines Assets aus Rechts-nach-links-Zeichen besteht, wird die Textausrichtung in der Hinweise-Spalte nach einem der folgenden Schritte auf rechts-nach-links umgestellt:

- Klicken auf die Aktualisieren-Schaltfläche in der Symbolleiste des Marken-Bereichs
- Erneutes Laden des Assets im Assets-Bereich

Der Text aller Marken in einem einzelnen Asset wird jetzt gleich ausgerichtet.

Zum Ausrichten des Texts können Sie auch die Tastenkombination Strg + Umschalt benutzen.

Die Textrichtung für alle Marken in einem einzelnen Asset bleibt gleich, solange sich nicht das Ausmaß des Markentexts ändert oder die Richtung manuell umgestellt wird. Wenn Sie beim ersten eingegebenen Markentext rechts-nach-links verwenden, beginnt die nächste Marke ebenfalls mit dieser Richtung, sofern nicht über 50 % des Texts aus Links-nach-rechts-Zeichen besteht oder Sie die Richtung manuell ändern.

Rechts-nach-links-Text kann kopiert und eingefügt werden. Wenn Sie Text in die erste Marke eines Assets kopieren, müssen Sie zum Ändern der Textrichtung die Tastenkombination Strg + Umschalt verwenden. Bei der nächsten Marke wird dann rechts-nach-links verwendet.

Markentext kann exportiert werden, wobei die Textrichtung rechts-nach-links beibehalten wird.

Overlay-Text im Medien-Viewer wird ausschließlich links-nach-rechts angezeigt.

So ändern Sie die Textrichtung für alle Marken manuell:

- Drücken Sie Strg + Umschalt.

  Ist die Textrichtung links-nach-rechts, wird sie mit Hilfe von Strg + Umschalt auf rechts-nach-links umgestellt. Ist die Textrichtung rechts-nach-links, wird sie mit Hilfe von Strg + Umschalt auf links-nach-rechts umgestellt.

Unicode-Unterstützung bei Markentext

Interplay Central 1.2 und höher unterstützt die Eingabe und Darstellung von Unicode-Zeichen beim Erstellen von Markentext. Dadurch werden alle Zeichen, die Sie in Interplay Central für Markentext verwenden, in den folgenden Programmen korrekt dargestellt:

- Interplay Central
- Interplay Assist
- Avid Instinct
- Interplay Access

In Media Composer, Symphony und NewsCutter werden Unicode-Zeichen nur angezeigt, wenn Sie im Betriebssystem dasselbe Gebietsschema einstellen wie im System, auf dem der Text erstellt wurde.

Interplay Central zeigt alle Zeichen für Markentext, der in anderen Programmen erstellt wurde, korrekt an.

In einer Interplay-Arbeitsgruppe müssen alle Clients und Anwendungen außer Interplay Central dasselbe Gebietsschema benutzen (entweder Englisch oder ein anderes).

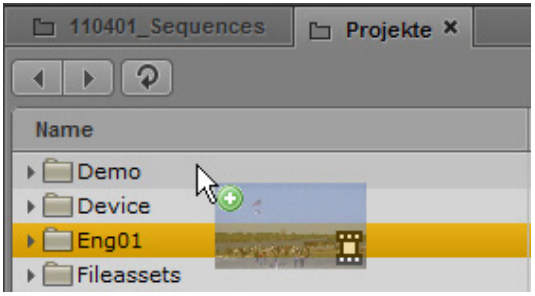
Erstellen von Subclips

Sie können einen Subclip aus einem im Medien-Bereich geladenen Clip erstellen und ihn in einem bestehenden Ordner der Interplay Production-Datenbank speichern.

Das Erstellen von Subclips aus Sequenzen wird derzeit nicht unterstützt.

So erstellen Sie einen Subclip:

1. Setzen Sie eine Start- und eine Endmarke in einem Clip, der im Medien-Bereich geladen ist.
2. Zeigen Sie im Assets-Bereich den Ordner an, in dem Sie den Subclip speichern möchten.
3. Klicken Sie an eine beliebige Stelle im Medien-Viewer und ziehen Sie das Vorschaubild vom Medien-Bereich in den Ordner oder in die Zeile im Assets-Bereich, die den Ordner enthält.



Benutzen Sie den Mauszeiger, um den Zielort genau anzusteuern. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Ordner bewegen, wird der Ordner geöffnet. Ist im Assets-Bereich bereits ein Ordner offen, ziehen Sie das Vorschaubild an eine beliebige Stelle des Assets-Bereichs (mit Ausnahme von Unterordnern), um es dem Ordner hinzuzufügen. Durch ein grünes Plus-Zeichen werden gültige Speicherorte für den Subclip gekennzeichnet.

Sie können zudem im Medien-Bereich im Asset-Modus auf die Bereichsmenü-Schaltfläche klicken und „Subclip erstellen“ auswählen. Das „Ordner für Subclip auswählen“-Dialogfeld ermöglicht Ihnen das Festlegen eines Ordners für den Subclip.

Der Subclip wird der Datenbank hinzugefügt und dem Clipnamen wird die Erweiterung „.Sub.01“ hinzugefügt. Bei weiteren Subclips aus demselben Master-Clip wird die Zahl in der Erweiterung erhöht, z. B „.Sub.02“.

4. (Optional:) Zum Umbenennen der Sequenz führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie den Subclip im Assets-Ordner aus, klicken Sie auf den Namen des Clips und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie den Subclip im Assets-Ordner aus, drücken Sie F2 (Windows) bzw. die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

Der ursprüngliche Clip bleibt im Medien-Viewer sichtbar. Das ist hilfreich, wenn Sie von einem Masterclip mehrere Subclips erstellen möchten. Ein neu erstellter Subclip wird automatisch im Assets-Bereich ausgewählt. Doppelklicken Sie auf einen Subclip, um ihn im Medien-Viewer zu laden.

11 Teilen von Interplay Central-Nachrichten

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie Sie mithilfe des Nachrichten-Bereichs Nachrichten an Interplay Central-Benutzer senden bzw. an Benutzer, die bei Interplay Central angemeldet sind und eine Avid-Editing-Anwendung benutzen.

- Interplay Central-Nachrichten
- Verwenden des Nachrichten-Bereichs
- Konfigurieren der E-Mail-Weiterleitung
- Verwenden der E-Mail-Weiterleitung

Interplay Central-Nachrichten

Interplay Central bietet Benutzern einen Nachrichten-Service, mit dem sie Nachrichten an andere Benutzer senden können, einschließlich derjenigen, die mit Interplay Central verbunden sind und iNEWS oder eine Avid-Editing-Anwendung wie z. B. Avid Media Composer benutzen. Dadurch können Sie mit einer Vielzahl von Interplay Central-Benutzern an Interplay Production-Medienassets zusammenarbeiten. Sie können Textnachrichten an andere Interplay-Benutzer oder mehrere Benutzer gleichzeitig senden. Ihre Nachricht kann Links zu Websites mit Universal Resource Locators (URLs) sowie Links zu Interplay Production-Assets enthalten. Über diese Links können spezifische Medienassets im Medien-Viewer von Interplay Central, im Monitor einer Avid-Editing-Anwendung oder, bei URLs, in einem Browser geöffnet werden.

Die Interplay Central-Nachrichtenfunktion sendet Nachrichten nur dann direkt zwischen iNEWS Clients, wenn sie bei Interplay Central angemeldet sind. Sie können die Nachrichtenleiste oben in der Softwareoberfläche verwenden, um Textnachrichten zwischen iNEWS-Konten zu senden. Wenn Sie Nachrichten an andere Interplay Central-Benutzer senden oder Medienassets teilen möchten, können Sie den Nachrichten-Bereich in Interplay Central verwenden.

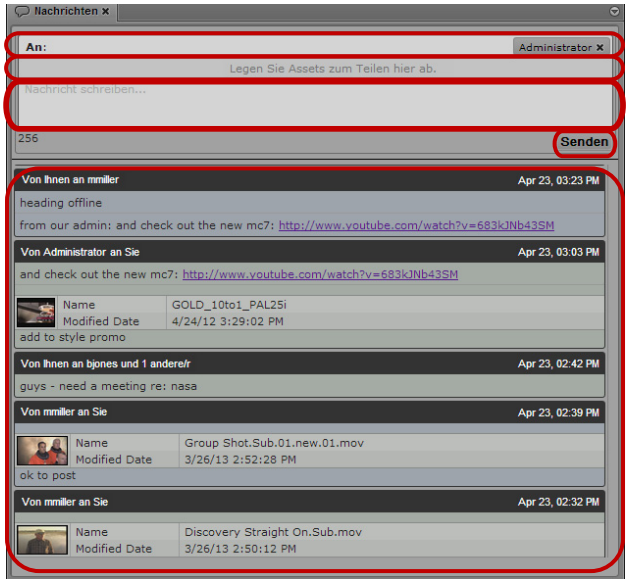
Sie können auch die E-Mail-Weiterleitung konfigurieren, sodass Sie Interplay Central-Nachrichten erhalten, wenn Sie nicht am System angemeldet sind.

Sie können Assets aus dem Assets-Bereich in den Nachrichtenbereich ziehen oder Interplay Central durchsuchen und anschließend ein Asset aus dem Suchfensterbereich in den Nachrichtenbereich ziehen. Die Nachricht zeigt das Anfangsbild des Clips an, den Assetnamen, Metadaten sowie eine vom Absender hinzugefügte Textnachricht.

Verwenden des Nachrichten-Bereichs

Der Nachrichten-Bereich verfügt über ein Textfeld zum Senden von Textnachrichten und Medienasset-Links. Es werden auch alle empfangenen Nachrichten aufgelistet, wobei die zuletzt empfangenen ganz oben stehen.

Von Ihnen gesendete Nachrichten werden in der Nachrichtenliste vor blauem Hintergrund angezeigt, während von Ihnen empfangene Nachrichten einen grünen Hintergrund haben.

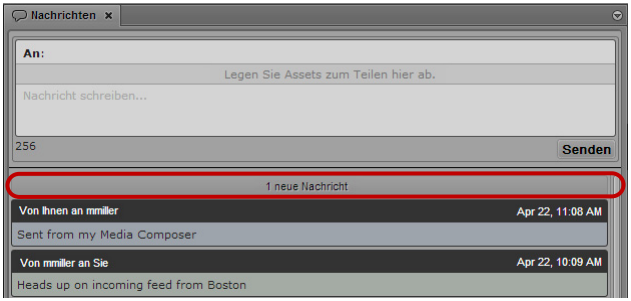


Nachrichten-Bereich (von oben nach unten): Adresse-Textfeld, Asset-Ausschnitt, Nachrichten-Textfeld, Senden-Schaltfläche, Nachrichtenliste

Führen Sie folgende Schritte aus, um den Nachrichten-Bereich anzuzeigen und Nachrichten zu lesen:

- Wählen Sie „Bereiche > Nachrichten“.

  Der Nachrichten-Bereich wird in dem Modus und der Ausrichtung geöffnet, in dem bzw. in der Sie ihn vor der letzten Abmeldung benutzt haben. Falls Sie neue Nachrichten haben, wird über der Liste eine Benachrichtigungsleiste angezeigt.



Nachrichten-Bereich mit der Benachrichtigungsleiste, die auf eine neue Nachricht hinweist

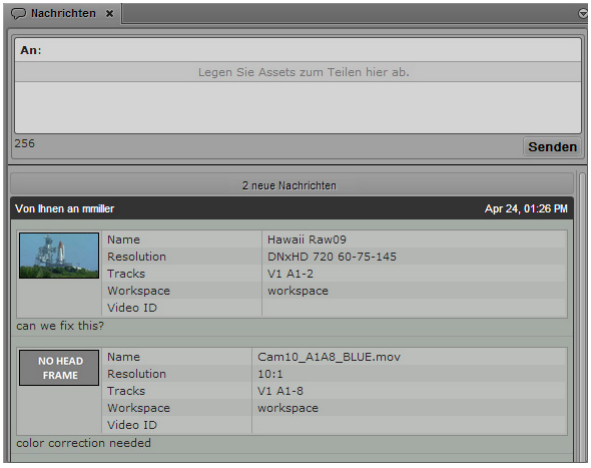
Anzeigen von Nachrichten und verknüpften Medienassets

Wenn Sie Nachrichten von anderen Interplay Central-Benutzern empfangen, wird oben in der Nachrichtenliste des Nachrichten-Bereichs eine Benachrichtigung angezeigt, die auf ungelesene Nachrichten hinweist. Mit einem Klick auf die Benachrichtigung oder per Scrollen nach oben werden die Nachrichten geladen, wobei die zuletzt empfangenen ganz oben in der Nachrichtenliste stehen.

So zeigen Sie Nachrichten an:

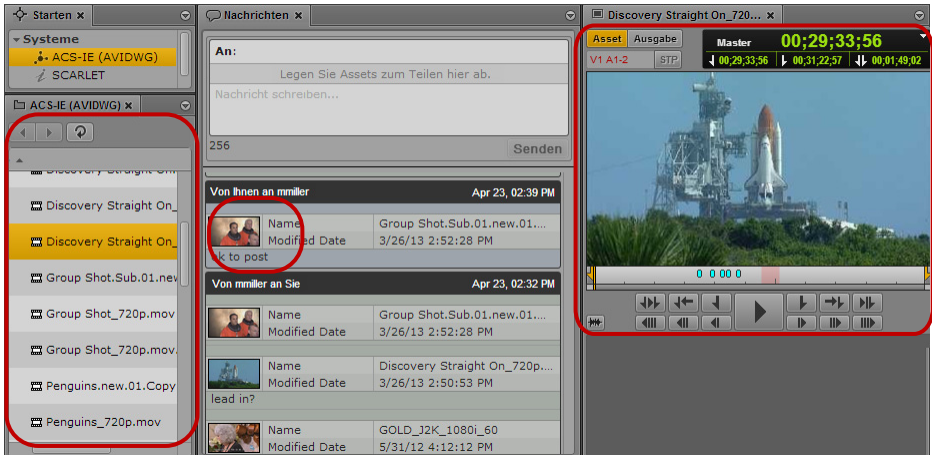
1. Öffnen Sie den Nachrichten-Bereich.
2. Wenn Sie seit Ihrer letzten Anmeldung bei Interplay Central Nachrichten empfangen haben, klicken Sie auf die Benachrichtigungsleiste oder scrollen Sie nach oben.

   Neue Nachrichten werden in der Nachrichtenliste angezeigt, wobei die zuletzt empfangene ganz oben steht.



3. Wenn die Nachricht ein Medienasset enthält, doppelklicken Sie auf den Head Frame im Asset-Ausschnitt, um die Medien anzuzeigen.

   Der Clip wird im Medien-Bereich geöffnet, der Asset-Bereich wird auf den Speicherort des Clips in der Interplay Production-Datenbank aktualisiert und der verknüpfte Clip wird ausgewählt.



Von links nach rechts: Asset-Bereich mit verknüpftem Clip (hervorgehoben), Head Frame des verknüpften Clips im Asset-Ausschnitt der Nachricht und verknüpfter Link, der im Medien-Bereich angezeigt wird.

Sie müssen über die entsprechenden Rechte verfügen, um Medien, die in Interplay eingecheckt wurden, anzuzeigen.

4. Wenn die Nachricht einen Link zu einer externen Webseite enthält (URL), können Sie auf den Link klicken, um die Webseite in einer separaten Browserregisterkarte zu öffnen.

Versenden von Nachrichten

Über den Nachrichten-Bereich können Sie Textnachrichten, Interplay Production-Assets und Links zu Webseiten mit anderen Interplay Central-Benutzern teilen. Sie können auch Nachrichten mit anderen Avid Media Composer- and Avid NewsCutter-Anwendern teilen, die sich bei Interplay Central anmelden.

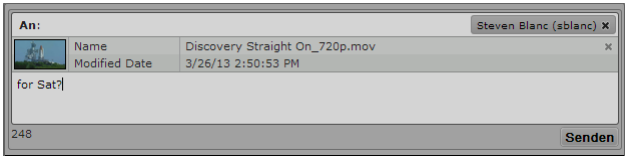
Sie können auch Nachrichten senden, ohne den Nachrichten-Bereich zu öffnen, wenn Sie ein Medienasset an einen anderen Benutzer senden möchten.

Wenn Sie ein Interplay Production-Asset teilen, kann es der Empfänger per Doppelklick im Medien-Bereich öffnen. Ein Asset, das an einen Media Composer- oder NewsCutter-Anwender freigegeben wurde, wird in der Source/Record-Anzeige in der Avid-Editing-Anwendung geöffnet.

So schreiben Sie eine neue Nachricht:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Öffnen Sie den Nachrichten-Bereich.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Asset-Bereich und wählen Sie „Teilen“ aus.

   Wenn Sie den Nachrichten-Bereich öffnen, wird oben im Bereich ein Adresse-Textfeld angezeigt. Wenn Sie nur ein Asset teilen möchten, wird ein Adresse-Textfeld geöffnet.



2. Beginnen Sie im Adresse-Textfeld, den Empfängernamen Ihrer Nachricht einzugeben.

   Eine Liste der Interplay Central-Benutzer wird während der Eingabe angezeigt.

Wenn Sie einen ungültigen Namen eingeben, wird der Name rot markiert und Sie erhalten eine Fehlermeldung. Sie können nur Nachrichten an Empfänger auf der Liste der Interplay Central-Benutzer senden.

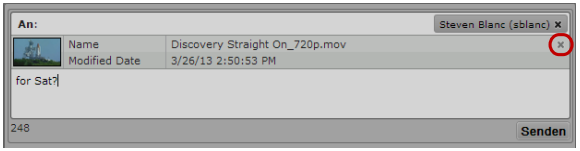
3. Sie können einen Namen aus der Liste auswählen oder den Namen durch Eingabe in das Adressfeld vervollständigen.

Sie können mehrere Namen im Adressfeld hinzufügen.

4. Zum Teilen eines Medienassets haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie im Assets-Bereich auf das Asset und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.
   - Klicken Sie im Suchfensterbereich auf das Asset und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.
   - Klicken Sie im Asset-Modus auf das Asset, das im Medien-Viewer angezeigt wird, und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.

   Ein Head Frame (Anfangsbild) des Videoassets oder ein Clip-Symbol eines Audioassets wird in der Nachricht angezeigt, zusammen mit Metadaten, die das Asset beschreiben.

   Sie können das Asset entfernen, indem Sie im Asset-Ausschnitt auf „Entfernen“ klicken.



Asset-Ausschnitt der Nachricht und „Entfernen“-Schaltfläche

5. Geben Sie im Nachrichten-Textfeld Ihre Nachricht ein.

   Die Zeichenanzahl unterhalb der Nachricht zeigt an, wie viele Zeichen für Ihre Nachricht noch zur Verfügung stehen. Sie können insgesamt 256 Zeichen eingeben.

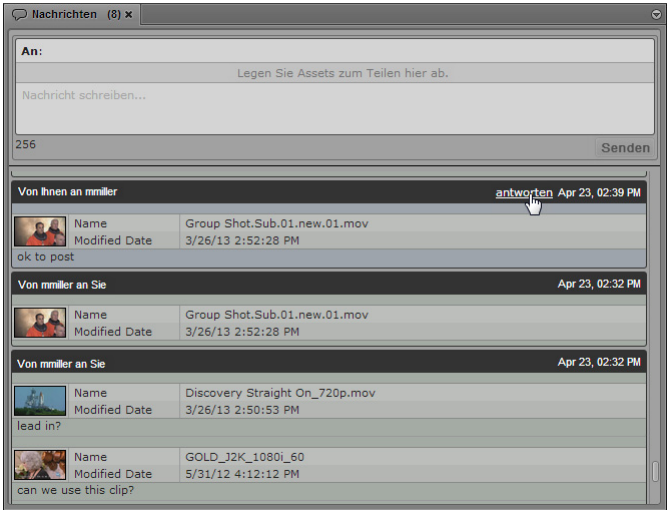
6. Klicken Sie auf „Senden“.

   Die Nachricht wird an die im Adresse-Textfeld aufgelisteten Interplay Central-Benutzer gesendet und als gesendete Nachricht oben in Ihrer Nachrichtenliste angezeigt. Von Ihnen gesendete Nachrichten werden vor einem blauen Hintergrund angezeigt.

So beantworten Sie eine Nachricht:

1. Markieren Sie mit dem Mauszeiger die Adresszeile der Nachricht, die Sie beantworten möchten.

   Auf der rechten Seite der Adresszeile wird die „Reply“-Schaltfläche angezeigt.



2. Klicken Sie auf „Reply“.

   Das Adresse-Textfeld oben im Nachrichten-Bereich fügt automatisch die Namen der Empfänger von der ausgewählten Nachricht hinzu.

3. Geben Sie im Nachrichten-Textfeld Ihre Nachricht ein. Sie können auch ein Medienasset teilen, indem Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht ziehen.

Die Zeichenanzahl unterhalb der Nachricht zeigt an, wie viele Zeichen für Ihre Nachricht noch zur Verfügung stehen. Sie können insgesamt 256 Zeichen eingeben. Wenn Sie ein Asset teilen, wird der Headframe des Videoclips oder ein Clip-Symbol für einen Audioclip in der Nachricht angezeigt.

4. Klicken Sie auf „Senden“.

   Die Nachricht wird an die im Adresse-Textfeld aufgelisteten Interplay Central-Benutzer gesendet und als gesendete Nachricht oben in Ihrer Nachrichtenliste angezeigt.

Konfigurieren der E-Mail-Weiterleitung

Für die E-Mail-Weiterleitung muss ein Administrator die E-Mail-Weiterleitung aktivieren und einen gültigen SMTP-Server zuweisen. Wenn Ihr Interplay Central-Administrator die E-Mail-Weiterleitung in den Systemeinstellungen aktiviert, können Sie die Benutzereinstellungen dann verwenden, um die E-Mail-Weiterleitung für Ihr Konto zu aktivieren und eine E-Mail-Adresse festzulegen, an die Ihre Nachrichten gesendet werden sollen, wenn Sie nicht bei Interplay Central angemeldet sind. Wenn Sie eine E-Mail an einen Benutzer senden, der offline ist, wird die Nachricht weitergeleitet mit Ihrer konfigurierten E-Mail-Adresse als Konto, von dem die Nachricht gesendet wurde.

Wenn Sie keine E-Mail-Weiterleitung konfigurieren, verwenden alle von Ihnen gesendeten Nachrichten die E-Mail-Adresse Ihres Interplay Central-Kontos. Sie können das standardmäßige Interplay Central-Konto ändern, indem Sie ein neues festlegen.

Informationen zum Konfigurieren der Systemeinstellungen für die E-Mail-Weiterleitung finden Sie unter „Konfigurieren der E-Mail-Weiterleitung“ im *Interplay Central-Administrationshandbuch* oder in der Hilfe.

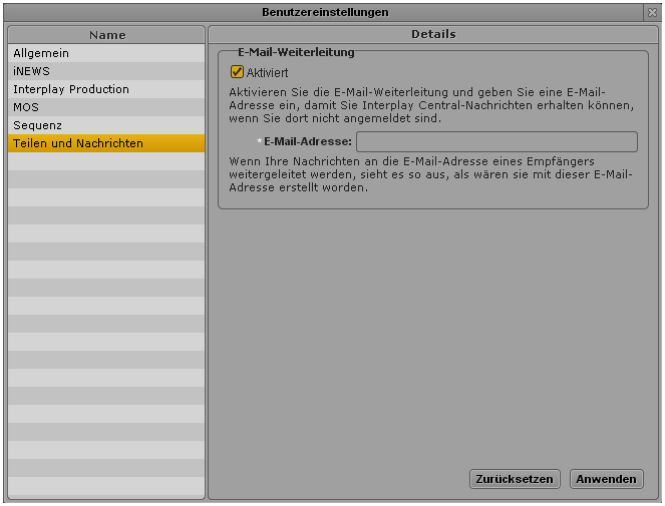
So konfigurieren Sie die E-Mail-Weiterleitung für Benutzerkonten:

1. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen“.

   Das Benutzereinstellungen-Dialogfeld wird geöffnet.

2. Wählen Sie in der Name-Spalte „Teilen und Nachrichten“.

   Im Benutzereinstellungen-Dialogfeld werden die Einstellungen für „Teilen und Nachrichten“ angezeigt.



Die „Teilen und Nachrichten“-Einstellungen zeigen eine Nachricht an, wenn Ihr Interplay-Administrator keine E-Mail-Weiterleitung aktiviert hat.

3. Wählen Sie „Aktiviert“.
4. Geben Sie im E-Mail-Adresse-Textfeld die E-Mail-Adresse ein, von der aus Ihre E-Mails weitergeleitet werden sollen.
5. Klicken Sie auf „Anwenden“.

Verwenden der E-Mail-Weiterleitung

Wenn die E-Mail-Weiterleitung für Ihre Workgroup aktiviert wurde und Sie die E-Mail-Weiterleitung für Ihr persönliches E-Mail-Konto aktiviert haben, können Sie Nachrichten empfangen, die von Interplay Central-Benutzern gesendet wurden, wenn Sie nicht bei Interplay Central angemeldet sind. Die E-Mail-Weiterleitung sendet Nachrichten an Ihr E-Mail-Konto mit folgender Betreffzeile: „Interplay Central Message: [*Sendername*]“. Wenn die Nachricht ein Medienasset enthält, ist in der weitergeleiteten E-Mail ein Link zu dem Asset in Interplay Central angegeben.

So zeigen Sie ein Asset in einer weitergeleiteten E-Mail an:

1. Öffnen Sie die weitergeleitete E-Mail im Konto, das in Ihren Interplay Central-Benutzereinstellungen festgelegt ist (siehe „Konfigurieren der E-Mail-Weiterleitung“ auf Seite 217).
2. Klicken Sie auf den URL-Link, der in der Nachricht enthalten ist.

   Ihr Browser wird geöffnet und zeigt den Anmeldebildschirm von Interplay Central an.

3. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
4. Klicken Sie auf „Anmelden“ bzw. drücken Sie die Eingabetaste oder die Return-Taste (Mac).

   Nach wenigen Augenblicken öffnet sich die InterplayCentral-Anwendung und zeigt das Asset im Medien-Bereich an. Das Asset wird auch im Asset-Bereich hervorgehoben.

12 iNEWS-Nachrichten

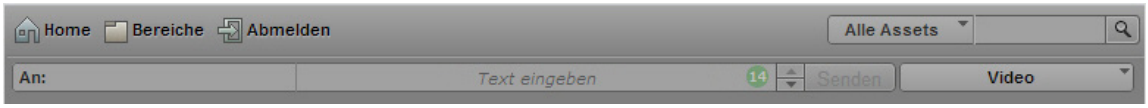
In den folgenden Hauptabschnitten wird die iNEWS-Nachrichtenfunktion beschrieben:

- Versenden von Nachrichten
- Anzeigen und Beantworten von erhaltenen Nachrichten

Versenden von Nachrichten

InterplayCentral bietet zwei Nachrichtenfunktionen zum Kommunizieren mit anderen Benutzern, die in iNEWS und Interplay Central arbeiten. Über den Nachrichten-Bereich senden Sie Nachrichten und Medienassets an andere Interplay Central-Benutzer und an Avid-Editing-Anwendungen mit Anbindung an Interplay Central. Weitere Informationen zur Verwendung des Nachrichten-Bereichs finden Sie unter „Teilen von Interplay Central-Nachrichten“ auf Seite 211.

Wenn Sie angemeldet sind, können Sie auch über die Nachrichtenleiste oben in der Softwareoberfläche Nachrichten senden, beantworten oder anzeigen.



Die Nachrichtenleiste ist im Einfach-, Loggen- und Video-Layout verfügbar.

Eine Nachricht kann aus maximal 70 Zeichen in einer einzelnen Zeile bestehen und nur an eine Person gesendet werden.

Sie benötigen Zugriff auf ein iNEWS-System, um die Nachrichtenfunktion nutzen zu können. Nachrichten können nur an Benutzer mit iNEWS-Konto versendet werden.

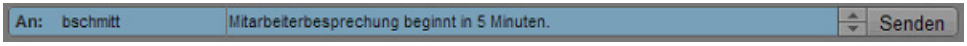
So versenden Sie eine Nachricht:

1. Klicken Sie in das Empfängerfeld (An:) in der Nachrichtenleiste und wählen Sie den Benutzer aus, dem Sie eine Nachricht schicken möchten.

   Alle iNEWS-Benutzerkonten werden in der Liste angeführt. Farbige Punkte neben den Namen zeigen an, welche Benutzer eine Nachricht über InterplayCentral empfangen können. Dabei steht ein grüner Punkt für einen aktuell angemeldeten Benutzer und ein roter Punkt für einen aktuell nicht angemeldeten Benutzer.

2. Setzen Sie den Cursor in das „Text eingeben“-Feld und geben Sie Ihre Nachricht ein.
3. Klicken Sie auf „Senden“.

   Nachdem die Nachricht versendet wurde, ist die Leiste hellblau.



Anzeigen und Beantworten von erhaltenen Nachrichten

Wenn Sie eine Nachricht erhalten haben, ist die Nachrichtenleiste hellgrün und die Anzahl der ungelesenen Nachrichten wird rechts in der Leiste angezeigt. In der folgenden Abbildung sind es 10 ungelesene Nachrichten.

So zeigen Sie erhaltene Nachrichten an:

- Navigieren Sie über die Pfeile rechts in der Nachrichtenleiste durch Ihre erhaltenen Nachrichten.

So beantworten Sie eine erhaltene Nachricht:

- Klicken Sie in die Leiste, in der sich die erhaltene Nachricht befindet, geben Sie Ihre Nachricht ein und klicken Sie auf „Senden“.

13 Senden an Playback

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten Informationen zum Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät:

- Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback“
- Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät
- Der Fortschritt-Bereich

Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback“

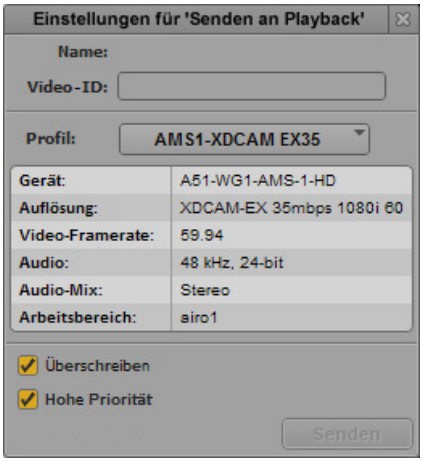
Wenn Sie mit der Bearbeitung einer Sequenz fertig sind, können Sie die Sequenz an ein Wiedergabegerät oder einen Playout-Server übertragen, um sie auszustrahlen. Dieser Vorgang wird als *Senden an Playback* bzw. STP (engl. Send to Playback) bezeichnet. Auch Sequenzen, die in anderen Avid-Anwendungen erstellt wurden, können an ein Wiedergabegerät gesendet werden, wenn Sie in Interplay Central abgespielt werden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 130.

Wenn Sie Material zum Playback senden, verwenden Sie dafür ein Profil, das von einem Interplay Central-Administrator erstellt wurde. Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren für ‚Senden an Playback‘“ im *Avid Interplay Central-Administrationshandbuch*.

Im Dialogfeld „Einstellungen für 'Senden an Playback'“ können Sie Ihr Profil und weitere Optionen auswählen.

So legen Sie bestimmte Einstellungen für „Senden an Playback“ fest:

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Einstellungen für 'Senden an Playback'“.



2. Geben Sie folgende Informationen an:

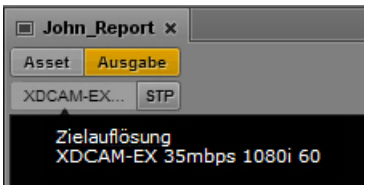
Einstellung	Beschreibung
Name	Wird automatisch eingefügt, wenn Sie eine Sequenz für das Senden an Playback auswählen.
Video-ID	Zum Senden einer Sequenz an Playback erforderlich. • Skriptsequenzen: Wird bei Auswahl einer Skriptsequenz automatisch eingefügt, wenn die Video-ID bereits der Story zugewiesen wurde. Die Video-ID entspricht der Band-ID (Tape ID) in den Avid-Editing-Systemen. Wenn sich das Einstellungen-Dialogfeld öffnet, nachdem Sie mit der Ausführung eines „Senden an Playback“-Vorgangs begonnen haben, und keine Video-ID für eine Skriptsequenz zugewiesen ist, wird ein blauer Link im Feld „Video-ID“ angezeigt. Wenn Sie auf diesen Link klicken, können Sie das „Video-ID“-Feld im Story-Formular der jeweiligen Story anzeigen und aktivieren. Geben Sie anschließend die korrekte Video-ID ein. • Andere Sequenzen: Wenn keine Video-ID für Sequenzen zugewiesen ist, die nicht mit einer Story assoziiert sind, müssen Sie die Video-ID im entsprechenden Feld eingeben.

Einstellung	Beschreibung
Profil	Wählen Sie das Profil aus, das Sie für den „Senden an Playback“-Vorgang verwenden möchten. Die Profile werden von einem Interplay Central-Administrator erstellt. Die Einstellungen für das ausgewählte Profil werden in dem Abschnitt unterhalb des Profilnamens angezeigt. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Konfigurieren für „Senden an Playback“ im *Avid Interplay Central-Administrationshandbuch.*
Overwrite	Wählen Sie „Überschreiben“ (optional), wenn Sie möchten, dass bereits an das Wiedergabegerät gesendete Sequenzen alle Sequenzen mit derselben Band-ID automatisch überschreiben. *So wird eine Fehlermeldung ausgegeben, wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt versuchen, eine Sequenz mit derselben Band-ID wie die einer bereits gesendeten Sequenz an das Wiedergabegerät zu senden. Wählen Sie die Überschreiben-Option nur aus, wenn Sie sicher sind, dass alle Sequenzen mit identischer Band-ID automatisch überschrieben werden sollen.*
Hohe Priorität	Wählen Sie „Hohe Priorität“ (optional), wenn Sie möchten, dass die Sequenz so schnell wie möglich an das Wiedergabegerät gesendet und auf diesem bereits während der Übertragung wiedergegeben werden kann (auch als „Ausspielung während Übertragung“ bezeichnet).

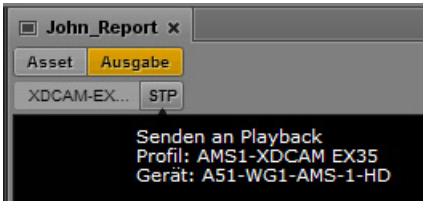
Wenn nach dem Senden einer Sequenz zum Playback das Dialogfeld „Senden an Playback“ geöffnet wird, kann es sein, dass die Auflösung der Sequenz nicht mit den Einstellungen des ausgewählten Profils übereinstimmt und/oder dass die Video-ID fehlt. Sobald Sie die korrekten Einstellungen vorgenommen haben, können Sie auf die Senden-Schaltfläche klicken und den „Senden an Playback“-Vorgang starten.

3. Klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oben rechts im Dialogfeld oder klicken Sie an eine andere Stelle in der Anwendung.

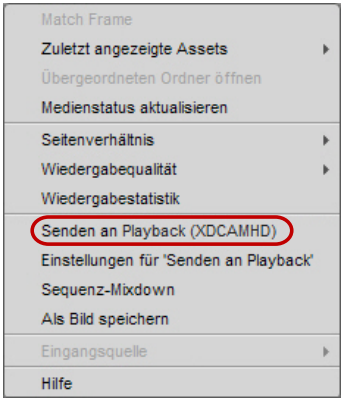
   Nachdem eine Sequenz im Ausgabe-Modus geladen wurde, wird die Auflösung für das ausgewählte Profil in der Videoformat-Anzeige eingeblendet. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Anzeige und es werden die gesamten Details zur Auflösung in einem Overlay-Fenster angezeigt.



   Wenn Sie den Mauszeiger auf die STP-Schaltfläche bewegen, wird eine Zusammenfassung des ausgewählten Profils in einem Overlay-Fenster angezeigt.



Alternativ können Sie das ausgewählte Profil im Medien-Bereichsmenü unter „Senden an Playback“ anzeigen lassen.



Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät

Eine Sequenz muss die folgenden Voraussetzungen erfüllen, damit Sie sie an ein Wiedergabegerät senden können:

- Das Medienformat der Sequenz muss mit dem im ausgewählten „Senden an Playback“-Profil festgelegten Medienformat übereinstimmen. Welches Format für das aktuell ausgewählte STP-Profil festgelegt ist, können Sie in der Videoformat-Anzeige überprüfen. Stimmt das Format der Sequenz mit dem Format des STP-Profils überein, ist die Anzeige schwarz.

Bei Long GOP-Sequenzen gemischter Auflösung ist die Anzeige rot. Sie können die Sequenz jedoch trotzdem zum Playback senden, solange sämtliche Clips in der Sequenz dieselbe Framerate verwenden. Siehe „Senden einer Long GOP-Sequenz gemischter

Auflösung an ein Wiedergabegerät“ auf Seite 227.

- Die Sequenz muss über eine Video-ID verfügen. Sollte die Sequenz noch keine Video-ID haben, können Sie diese während des STP-Vorgangs zuweisen.

Die Sequenz muss nicht zwingend mit einer iNEWS-Story assoziiert sein. Generell können alle Sequenzen, die diese Anforderungen erfüllen, an ein Wiedergabegerät gesendet werden.

Wenn das Medienformat der Sequenz nicht mit dem im ausgewählten „Senden an Playback“-Profil festgelegten Medienformat übereinstimmt, ist die Anzeige rot. Wählen Sie in diesem Fall ein anderes Profil oder laden Sie andere Medien in die Sequenz, um die Sequenz zum Playback senden zu können. Weitere Informationen finden Sie unter „Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback““ auf Seite 222.

Sie können eine Vorschau der Sequenz anzeigen, bevor Sie sie an ein Wiedergabegerät senden. Weitere Informationen finden Sie unter „Überprüfen für Wiedergabe“ auf Seite 140.

So senden Sie eine Sequenz an ein Wiedergabegerät:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Medien-Bereich.

   Dabei haben Sie die Möglichkeit, die Sequenz in den Ausgabe-Modus oder den Asset-Modus zu laden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz im Assets-Bereich, um eine Sequenz im Asset-Modus zu laden, und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf die STP-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Senden an Playback“ *(Profilname)*.

   Wenn die Sequenz eine Video-ID enthält und die Medienformate der Sequenz und des Profils übereinstimmen, wird die Sequenz über den Interplay Transfer-Service an das ausgewählte Wiedergabegerät gesendet. Sie können während des Transfers auch weiterarbeiten.

   Enthält die Sequenz noch keine Video-ID, wird das Dialogfeld „Senden an Playback“ geöffnet. Legen Sie die korrekten Einstellungen fest und klicken Sie auf „Senden“.

   Wenn keine Video-ID für eine Skriptsequenz zugewiesen ist, wird ein blauer Link im Feld „Video-ID“ angezeigt. Wenn Sie auf diesen Link klicken, können Sie das „Video-ID“-Feld im Story-Formular der jeweiligen Story anzeigen und aktivieren. Geben Sie anschließend die korrekte Video-ID ein und starten Sie den „Senden an Playback“-Vorgang erneut.

Weitere Informationen zum Überwachen von „Senden an Playback“-Vorgängen finden Sie unter „Der Fortschritt-Bereich“ auf Seite 228.

Senden einer Long GOP-Sequenz gemischter Auflösung an ein Wiedergabegerät

Es können nur bestimmte Medientypen zu einer Sequenz hinzugefügt werden, damit der „Senden an Playback“-Vorgang reibungslos durchgeführt wird. In den meisten Fällen müssen alle Medien, die in einer Sequenz vorkommen, in der Zielauflösung vorhanden sein, damit ein STP-Vorgang gestartet wird.

Wenn Sie jedoch eine Long GOP-Auflösung als Zielauflösung wählen, können Sie Medien verschiedener Auflösungen mischen, sofern ihre Framerates übereinstimmen. Wenn die Zielauflösung beispielsweise XDCAM-HD 1080i ist, können Sie sowohl XDCAM 1080i-Clips als auch DV25 411-NTSC-Clips in dieselbe Sequenz integrieren. Beide verwenden eine tatsächliche Framerate von 29,97 fps.

Die DV25-Clips müssen vor dem STP-Vorgang nicht in XDCAM 1080i transkodiert werden. Bei Long GOP-Sequenzen finden sämtliche notwendigen Transkodierungen während des STP-Vorgangs statt.

Im Assets-Bereich von Interplay Central können Sie die Framerate eines Clips festlegen. Öffnen Sie die Interplay Production-Datenbank und prüfen Sie die FPS-Spalte (Frames pro Sekunde). Wenn diese Spalte nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Assets-Bereichs und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen“. Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten“ im Avid Interplay Central-Administrationshandbuch.

Beachten Sie Folgendes:

- Videoformat-Anzeige: Die Videoformat-Anzeige im Medien-Bereich zeigt die Zielauflösung des STP-Vorgangs. Wenn das Medienformat eines Clips in der Sequenz nicht mit dem im ausgewählten „Senden an Playback“-Profil festgelegten Medienformat übereinstimmt, ist die Anzeige rot.

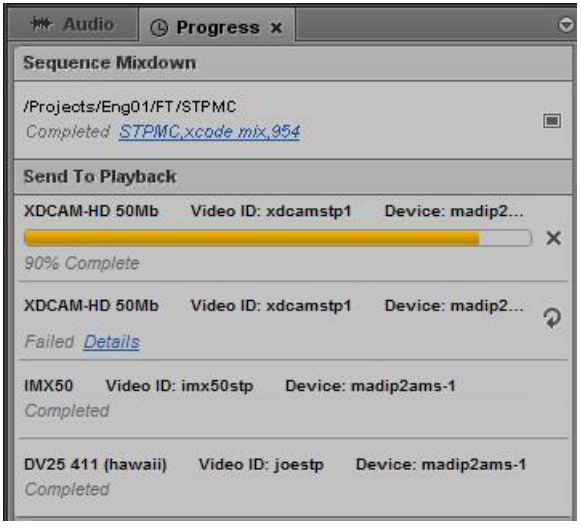
Bei Long GOP-Sequenzen gemischter Auflösung ist die Anzeige rot. Sie können die Sequenz jedoch trotzdem zum Playback senden, solange sämtliche Clips in der Sequenz dieselbe Framerate verwenden.

- Seitenverhältnis: Es wird keine Seitenverhältniskonvertierung durchgeführt. Clips im 4:3-Format werden für die Wiedergabe in 16:9 gestreckt.
- Für Playout prüfen: Wenn Sie im Medien-Bereich einer im Ausgabe-Modus geöffneten Sequenz auf „Für Playout prüfen“ klicken, werden alle mit der Zielauflösung kompatiblen Objekte der Sequenz in der Zielauflösung wiedergegeben. Bei Objekten, die nicht in der Zielauflösung verfügbar sind, wird statt der Wiedergabe in einer Meldung angezeigt, dass die Medien offline sind. Wenn Sie eine Vorschau aller in der Sequenz enthaltenen Objekte anzeigen möchten, müssen die Clips, die nicht in der Zielauflösung verfügbar sind, für die Wiedergabe in der Zielauflösung transkodiert werden, beispielsweise indem Sie die Interplay Transcode-Funktion in einem Editing-System von Avid verwenden.

Mit der Ausnahme der Auflösung Long GOP müssen alle Medien, die in einer Sequenz vorkommen, in der Zielauflösung vorhanden sein, damit ein STP-Vorgang gestartet werden kann.

Der Fortschritt-Bereich

Im Fortschritt-Bereich können Sie den Fortschritt von Sequenz-Mixdown- und „Senden an Playback“-Vorgängen schon während ihrer Ausführung überwachen. Falls erforderlich können Sie hier bereits gestartete STP-Vorgänge abbrechen und neu starten. In der folgenden Abbildung werden verschiedene Szenarien dargestellt, die Sie beim Überwachen der Vorgänge im Fortschritt-Bereich vorfinden können.



Durch Klicken auf den Link eines erfolgreich abgeschlossenen Sequenz-Mixdown-Auftrags wird der Ordner geöffnet, in dessen Assets-Bereich sich der neu erstellte Clip befindet.

Die Vorgänge werden nach Auftragsart gruppiert, beispielsweise unter „Sequenz-Mixdown“ oder „Senden an Playback“. Um eine bessere Übersicht zu erhalten, können Sie einzelne Auftragsgruppen einklappen und gezielt einzelne Abschnitte anzeigen lassen. Wenn Sie erneut alle Auftragsgruppen anzeigen möchten, können Sie dies manuell oder im Bereichsmenü festlegen. Wählen Sie beispielsweise „Auftragsgruppen anzeigen“, um alle Abschnitte anzuzeigen.

Treten Probleme auf, zeigt der Details-Link die vom InterplayCentral-System ausgegebene Fehlermeldung an. Bei Sequenz-Mixdowns handelt es sich um dieselbe Fehlermeldung, die auch bei fehlgeschlagenen Transkodierungs-Aufträgen in den Interplay Media Services und dem Transferstatus-Tool angezeigt wird. Bei „Senden an Playback“(STP)-Vorgängen handelt es sich um die vom Interplay Central Distribution Service ausgegebene Fehlermeldung. Weitere Informationen finden Sie unter „Überwachung und Fehlerbehebung“ im *Avid Interplay Central-Administrationshandbuch*.

So öffnen Sie den Fortschritt-Bereich:

- Wählen Sie „Bereiche > Fortschritt“.

So brechen Sie einen gestarteten Vorgang während der Ausführung ab:

- Klicken Sie rechts neben dem aktiven Vorgang auf die Abbrechen-Schaltfläche.

So können Sie einen fehlgeschlagenen Vorgang erneut starten:

- Klicken Sie rechts neben dem Vorgang auf „Erneut senden“.

So öffnen Sie den bei einem Mixdown-Vorgang neu erstellten Master-Clip:

- Klicken Sie rechts neben dem Vorgang auf „Abhören“. Weitere Informationen finden Sie unter „Mixdown von Sequenzen“ auf Seite 142.

So entfernen Sie einen Auftrag aus der Liste des Fortschritt-Bereichs:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den abgeschlossenen Vorgang und wählen Sie „Auftrag löschen“.

So entfernen Sie alle inaktiven Vorgänge aus der Liste des Fortschritt-Bereichs:

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Inaktive Aufträge löschen“.

14 Übertragen von Assets und Medien in eine andere Arbeitsgruppe

Wenn Ihr Unternehmen für mehrere Arbeitsgruppen konfiguriert ist, können Sie über Interplay Central Assets und Medien zwischen Arbeitsgruppe übertragen.

In Interplay Central werden Übertragungen – von Master-Clips, Subclips, nur aus Schnitten bestehenden Sequenzen und deren Mediendateien – zwischen Arbeitsgruppen über den Interplay Delivery-Service ausgeführt. Dabei muss der Interplay Delivery Receiver-Service auf einem Server in der Arbeitsgruppe, in die die Assets und Medien übertragen werden, ausgeführt werden. Diese Dienste werden als Interplay Media Services in einer Interplay Production-Arbeitsgruppe installiert und konfiguriert.

Wenn Sie Interplay Central zum Übertragen von Medien verwenden, wählen Sie ein Profil aus, das die Zielarbeitsgruppe, Zielvideoqualität und andere Informationen enthält. Diese Übertragungs-Profile werden von einem Interplay-Administrator im Media Services- und Transfer Status-Tool erstellt.

Vollständige Informationen zu Interplay Delivery finden Sie unter „Working with the Delivery Service“ im Avid Interplay Media Services Setup and User’s Guide *oder der Interplay-Hilfe.*

Beachten Sie Folgendes:

- Wenn Sie die Übertragung einer Datei starten, bevor diese gespeichert wurde, speichert Interplay Central die Datei und beginnt dann mit der Übertragung.
- Ist der Delivery Service nicht verfügbar, sehen Sie anstelle einer Liste von Profilen die Meldung „Keine Profile verfügbar“. Wird der Delivery Service nicht gefunden, ist die Menüoption „Übertragen an“ nicht verfügbar (grau).
- In der Arbeitsgruppe, die Medien empfängt, können so lange keine Clips oder Sequenzen wiedergegeben werden, bis die Übertragung abgeschlossen ist.

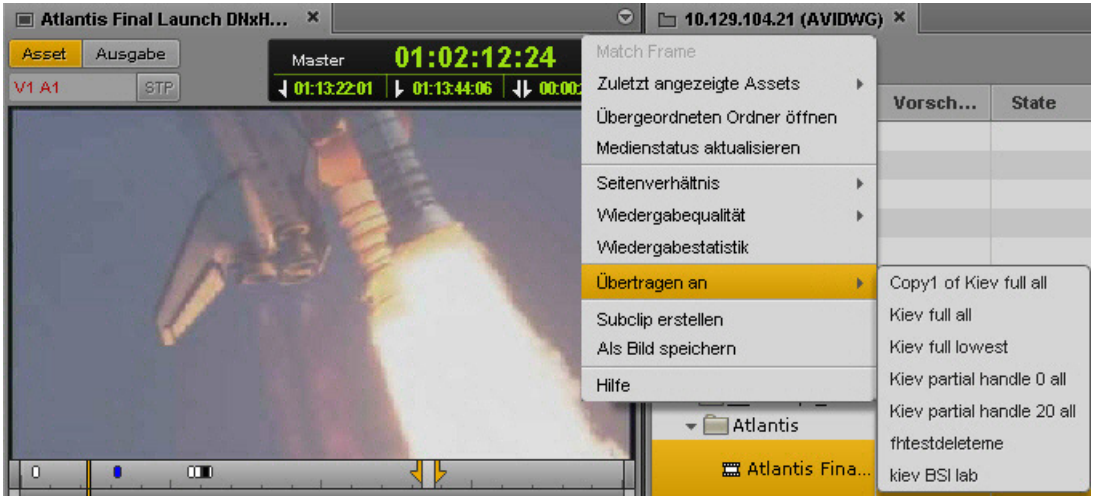
Sie können Medien und Assets aus dem Medien-Bereich oder dem Assets-Bereich heraus übertragen.

- Im Medien-Bereich können Sie die Übertragung im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus starten. Dabei kann nur das aktuell geladene Asset übertragen werden.
- Im Assets-Bereich können Sie ein oder mehrere Assets auswählen. Standardmäßig ist ein Übertragungsanbieter so konfiguriert, dass Aufträge nacheinander ausgeführt werden. Dies können Sie in einer .ini-Datei ändern. Mehr Informationen dazu finden Sie in der Interplay Delivery-Dokumentation.

Den Status der Übertragung können Sie im Fortschritt-Bereich nachverfolgen.

So übertragen Sie Objekte aus dem Medien-Bereich an eine andere Arbeitsgruppe:

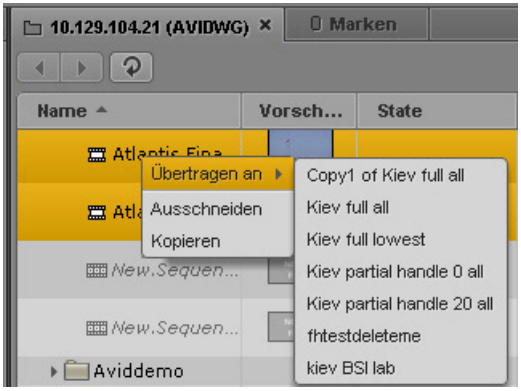
1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übertragen an“.



2. Wählen Sie das Profil für die Übertragung.

So übertragen Sie Objekte aus dem Assets-Bereich an eine andere Arbeitsgruppe:

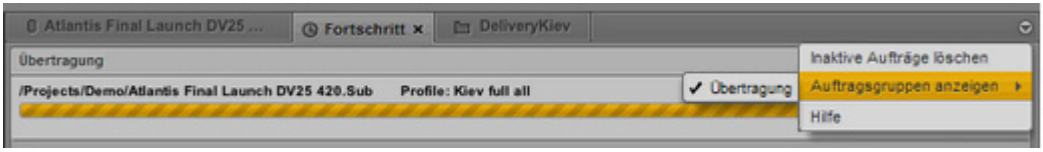
1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Übertragen an“.



3. Wählen Sie das Profil für die Übertragung.

So zeigen Sie den Status der Übertragung an:

- Klicken Sie im Fortschritt-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Auftragsgruppen anzeigen > Übertragung“.



15 Avid Central-Mobil-App für das iPhone

Avid Central – die Interplay Central-Mobil-App – wurde speziell für das iPhone® entwickelt und ermöglicht Ihnen den direkten, sicheren Zugriff auf das iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem und die Interplay Production-Datenbank Ihrer Redaktion.

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten wichtige Informationen zur Benutzung des Geräts und der App.

- Verbindungsmöglichkeiten
- Starten von Interplay Central auf dem iPhone
- Die Seitenleiste
- Schaltflächen der Softwareoberfläche
- Anpassen der Avid Central-Einstellungen
- Ändern von Rollen
- Zugriff auf die iNEWS-Datenbank
- Bearbeiten von Storys
- Genehmigen von Storys
- Arbeiten mit Favoriten
- Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys
- Avid Central und Interplay Production

Verbindungsmöglichkeiten

Über die Avid Central-Mobil-App können Sie viele der Aktionen, die von Interplay Central unterstützt werden, durchführen:

- Erstellen, Bearbeiten und Genehmigen von Nachrichten-Storys
- Navigieren im Nachrichtenverzeichnis
- Wiedergeben einer Videosequenz, die mit einem Skript assoziiert ist
- Navigation im Interplay Production-Verzeichnis
- Anzeigen und Wiedergeben von Medienassets aus der Interplay Production-Datenbank

Wenn Ihr Interplay Central-System nur als iNEWS-Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.

Bei der Avid Central-iPhone-App stehen mehrere Verbindungsoptionen zur Verfügung, einschließlich WLAN oder Netzbetreiber-spezifische Mobilfunkdienste (etwa 4G).

Dabei wählt die Anwendung automatisch die erste verfügbare Verbindung aus der Optionenliste, die nach Prioritäten geordnet ist.

Das iPhone

Das iPhone verfügt über einige wenige (externe) Tasten, die nicht auf dem Touchscreen untergebracht sind. Das Navigieren durch Inhalte erfolgt über Gesten auf dem Touchscreen – etwa Tippen auf ein Symbol zum Öffnen einer Anwendung. Dabei sind einige der Gesten mit Standardfunktionen belegt, beispielsweise dem Anzeigen von Menüsymbolen, und andere dienen dem Ausführen App-spezifischer Funktionen.

Schaltfläche	Beschreibung
	Mittels Home-Taste versetzen Sie das iPhone in den Aktivzustand und wechseln Sie von geöffneten Apps zum Home-Bildschirm.

Beachten Sie, dass die Speicher- und Akkuleistung davon abhängen, wie viele Apps auf Ihrem Gerät ausgeführt werden. Sie können die Leistung verbessern, indem Sie nicht mehr benötigte Apps schließen.

Gesten für die Mobil-App

In Apps für Mobiltelefone mit Touchscreen werden gewisse Aufgaben über Fingergesten wie Streichen und Tippen gesteuert. Die Funktionen dieser Gesten sind von App zu App verschieden. Die folgende Tabelle beschreibt die Funktion von einzelnen Gesten, abhängig von Ihrer Position in der Avid Central-Mobil-App.

Ort	Geste	Beschreibung
Seitenleiste	Streichen nach rechts	Zeigt die Seitenleiste an.
Seitenleiste	Tippen auf die Zurück-Schaltfläche	Navigiert zu dem auf der Zurück-Schaltfläche genannten Ort.
Seitenleiste	Tippen und Halten der Zurück-Schaltfläche	Navigiert zum Starten-Bereich zurück, egal, an welcher Stelle der Dateistruktur Sie sich befinden.

Ort	Geste	Beschreibung
Seitenleiste	Tippen auf Sterne (im Bearbeitungsmodus)	Aktiviert bzw. deaktiviert Elemente als Favoriten.
Starten-Bereich	Tippen auf Favoritennamen (im Bearbeitungsmodus)	Ermöglicht das Ändern des Elementnamens, der in der Favoritenliste erscheint.
Seitenleiste	Tippen und Halten eines Storytitels (im Bearbeitungsmodus)	Ermöglicht das Ändern des Titels (Slug) einer Story, der im Fach aufscheint.
Script Editor	Streichen nach links	Blendet die Cue-Liste ein.
Script Editor	Tippen und Halten	Öffnet ein Menü zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text sowie zum Ändern des Textformats.
Script Editor (Unterabschnitt Cue-Liste)	Tippen auf Produktions-Cues oder Maschinensteuerungs-anweisungen	Scrollt den Storytext automatisch zur entsprechenden Produktionsmarke.
Script Editor (Unterabschnitt Story)	Tippen auf eine Produktions-Cue-Marke	Scrollt die Cue-Liste automatisch zu mit der Marke assoziierten Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen.
Media Viewer	Tippen und Bewegen in der Timeline	Geht zu einer neuen Position in der Video-Wiedergabe-Timeline des Viewers.
Media Viewer	Tippen auf die Timeline	Bewegt die Wiedergabelinie an diese Position in der Timeline.
Media Viewer	Zuziehen im Vollbildmodus des Viewers	Verkleinert den Viewer wieder auf seine ursprüngliche Größe und Position im Script Editor.

Installieren von Avid Central auf dem iPhone

Beim folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, das die Lizenzierung, Einrichtung und Konfiguration von Interplay Central und der iNEWS-Server bereits durchgeführt wurden.

So installieren Sie Avid Central auf dem iPhone:

1. Öffnen Sie iTunes (der Marktplatz von Apple).
2. Suchen Sie nach der Avid Central-App.
3. Tippen Sie auf die Schaltfläche für den Download.

   Wenn die Avid Central-App auf Ihrem Touchscreen-Gerät installiert ist, erscheint auf dem Home-Bildschirm ein Anwendungssymbol. Sie können dieses, wie andere App-Symbole auch, an eine andere Stelle oder auf einen neuen Bildschirm verschieben.

Starten von Interplay Central auf dem iPhone

Wenn Sie Avid Central installieren, erscheint ein App-Symbol auf dem Home-Bildschirm Ihres iPhones. Falls Sie bereits ein Interplay-Konto eingerichtet haben, können Sie eine Verbindung mit Interplay Central herstellen, indem Sie auf Ihrem Gerät auf das Avid Central-Symbol tippen. Wenn Sie iNEWS- oder Interplay Production-Assets browsen möchten, können Sie sich mit Ihren Interplay Central-Benutzerdaten anmelden.

Interplay Central 1.5 und höher unterstützt iNEWS-Communitys. Über die iNEWS Community-Funktion können Kunden mit mehreren iNEWS-Systemen Inhalte teilen und gemeinsam an Storys arbeiten.

Avid Central fordert Sie zur Eingabe Ihrer Anmeldedaten auf, um Sie bei einem der iNEWS-Systeme anmelden zu können. Dieses System wird als Ihr *lokales System* behandelt. Wenn Ihr lokales System in einer iNEWS-Community konfiguriert ist, können Sie sich automatisch bei anderen Systemen in der Community anmelden. Diese Systeme werden als Ihre *Remote-Systeme* behandelt. Im Starten-Bereich von Avid Central ist Ihr lokales iNEWS-System zuerst aufgeführt, gefolgt von den Remote-Systemen. Tippen Sie auf den Systemnamen, um eine Verbindung mit einem Remote-System herzustellen.

Weitere Informationen zu iNEWS Communities finden Sie unter „Unterstützung für iNEWS-Communitys“ auf Seite 32.

Wenn nach dem Anmelden die Verbindung zu Interplay Central verloren geht, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie die Verbindung mit dem Server wiederherstellen, sich von Interplay Central abmelden oder offline arbeiten möchten. Wenn Sie offline arbeiten möchten, können Sie zwischengespeicherte Fächer oder Storys aus der Favoriten-Liste anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 259.

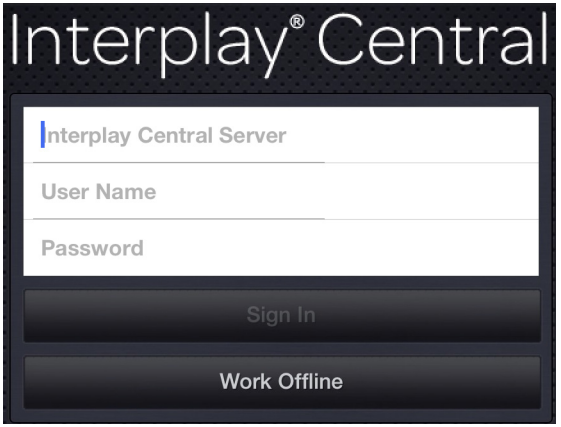
Sie können auch offline arbeiten. Dann haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys aus der Favoriten-Liste anzuzeigen, die Sie lokal auf Ihrem Gerät zwischengespeichert haben. Falls Sie im Anmeldebildschirm „Offline arbeiten“ auswählen, verwendet Avid Central die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung bei Interplay Central. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 259.

Wenn Ihre Verbindung mit Interplay Central wiederhergestellt wird, können Sie sich anmelden, indem Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen und „Anmelden“ auswählen.

So starten Sie Avid Central:

1. Starten Sie die Mobil-App über das Avid Central-Symbol.

   Der Anmeldebildschirm wird geöffnet.



2. Geben Sie den Namen des Interplay Central-Servers ein.
3. Geben Sie Ihren Interplay Central-Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
4. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Tippen Sie auf die Anmelden-Schaltfläche.

     Nach dem Anmelden stellt Avid Central eine Verbindung mit dem ausgewählten Interplay Production-Server oder dem iNEWS-System her. Alle Server werden in der Seitenleiste angezeigt.

Wenn Ihre Interplay Central-Anmeldedaten ungültig sind oder in Ihrem Interplay Central-Konto fehlen, erhalten Sie die Meldung: „Authentifizierung fehlgeschlagen: Benutzername oder Kennwort ist falsch.“ Wenn Sie auf „OK“ tippen, wird der Anmeldebildschirm eingeblendet und Sie können Ihre gültigen Anmeldedaten eingeben.

   - Tippen Sie auf die „Offline arbeiten“-Schaltfläche.

     Avid Central verwendet die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung und zeigt alle zwischengespeicherten Fächer und Storys in der Favoriten-Liste an.

So zeigen Sie das Hilfesystem an:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Wählen Sie „Hilfe“.

So melden Sie sich ab:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Wählen Sie „Abmelden“.

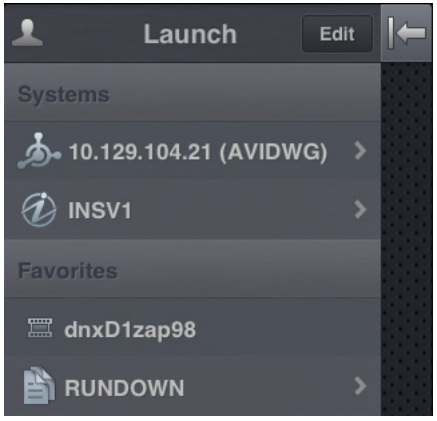
So beenden Sie die App:

1. Drücken Sie die Home-Taste.
2. Wählen Sie „Schließen“.

Die Seitenleiste

Nachdem Sie sich auf einem iPhone bei der Avid Central-Mobil-App angemeldet haben, können Sie auf der linken Seite des Bildschirms die Seitenleiste einblenden. Über diese Leiste können Sie zu diversen in Interplay Central integrierten Systemen navigieren, darunter iNEWS-Nachrichtenredaktionssysteme oder Interplay-Datenbanken. Der Starten-Bereich enthält auch alle iNEWS-Projekte und iNEWS-Server, die Teil einer iNEWS-Community sind.

Ganz oben in der Seitenleiste befindet sich der Starten-Bereich. Die folgende Abbildung zeigt den Starten-Bereich mit einer verfügbaren Interplay-Datenbank und einem verfügbaren iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem sowie einigen benutzerdefinierten Favoriten.



Vom Starten-Bereich aus können Sie durch die Dateistruktur navigieren und Assets öffnen. Wenn Sie Assets geöffnet haben, können Sie jederzeit die Seitenleiste einblenden, indem Sie mit einem Finger auf dem Bildschirm nach rechts streichen Sie können die Anzeige der Seitenleiste auch über die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche umschalten.

Diese Schaltfläche sieht anders aus, je nachdem ob die Seitenleiste ein- oder ausgeblendet ist.

Schaltfläche	Beschreibung
	Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der verfügbaren Rollen anzuzeigen und aus dem Menü eine andere Rolle auszuwählen.
	Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste einzublenden.

Schaltfläche	Beschreibung
	Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste auszublenden.
	Tippen Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, um die Liste mit den Fächern, Storys und Medienassets zu aktualisieren.

Sie können durch Tippen auf die Aktualisieren-Schaltfläche die Fächer und Storys, die in der iNEWS-Datenbank angezeigt werden, beziehungsweise die Medienassets, die in der Interplay Production-Datenbank angezeigt werden, aktualisieren. Auf diese Weise zeigen Sie Änderungen an Storys oder neue iNEWS- oder Interplay-Assets an.

Im Bearbeitungsmodus fungiert das Plus-Symbol unten in der Seitenleiste als Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story. Tippen auf dieses Symbol erstellt eine leere Story.

Schaltflächen der Softwareoberfläche

Rechts oben in der Softwareoberfläche der Avid Central-Mobil-App befindet sich eine kleine Symbolleiste mit Schaltflächen. Die folgende Tabelle beschreibt diese Schaltflächen und ihre Funktionen.

Schaltfläche	Beschreibung
	Über die „Story genehmigen“-Schaltfläche werden Storys in einem Fach genehmigt. Dazu müssen Benutzer über Schreibzugriff auf das Fach verfügen. *Das Symbol auf der „Story genehmigen“-Schaltfläche ist orange, wenn eine Story bereits genehmigt wurde, und weiß, wenn eine Story noch nicht genehmigt wurde.*
	Die „Story bearbeiten“-Schaltfläche ermöglicht die Bearbeitung einer geöffneten Story über die Bearbeiten-Symbolleiste und eine Bildschirmtastatur. *Das Symbol der „Story bearbeiten“-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus orange und andernfalls weiß.*
	Die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche öffnet eine Sequenz zur Ansicht im Vollbildmodus. Die Schaltfläche wird verfügbar, wenn eine Videosequenz mit einem Skript assoziiert wurde.
	Die Aktionen-Schaltfläche öffnet ein Menü mit Optionen, zu denen „Erneut laden“, „Protokoll senden“, „Hilfe“ und „Abmelden“ zählen. Die „Protokoll senden“-Option wird nur angezeigt, wenn Sie in den Avid Central-Einstellungen die Protokollfunktion aktiviert haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Avid Central-Einstellungen“ auf Seite 240.

Anpassen der Avid Central-Einstellungen

Sie können einige Einstellungen in Avid Central ändern.

So ändern Sie Einstellungen der Avid Central-Mobil-App auf dem iPhone:

1. Starten Sie Avid Central.
2. Tippen Sie auf das Einstellungen-Symbol.
3. Wählen Sie Avid Central aus der Liste der Anwendungen.

Die folgende Tabelle beschreibt allgemeine Einstellungen.

Allgemeine Einstellung	Beschreibung
Version	Dieser Wert dient nur zur Information und zeigt die aktuell installierte Version der Mobil-App an.
Loggen	Wenn diese Einstellung aktiviert ist, speichert Avid Central Protokolle zu Vorgängen in Sessions, die Sie zur Fehlerbehebung nutzen können. Wenn Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen, erscheint die „Protokoll senden“-Option, über die Sie Protokolle direkt an Avid senden können. Ist die Protokolldatei größer als 15 MB, kann sie nicht direkt gesendet werden. Verwenden Sie in diesem Fall die Dateifreigabefunktion in iTunes, die weiter unten in diesem Abschnitt beschrieben ist. Ist diese ausgeschaltet (Standard), sind Protokolle sowie die „Protokoll senden“-Option deaktiviert.
Protokollebene	Diese Einstellung legt fest, wie viele Informationen im Protokoll gespeichert werden, wenn Loggen aktiviert ist. Die verfügbaren Optionen sind: „Ausführlich“, „Info“, „Warnung“ und „Fehler“.
Zeitüberschreitung bei Anforderung	Es stehen Intervalle von 10, 20 und 30 Sekunden sowie 1 Minute und 2 Minuten zur Auswahl.
Angemeldet bleiben	Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nach Ihrer ersten Anmeldung bei Interplay Central bei Avid Central angemeldet bleiben möchten.

Die folgende Tabelle beschreibt die Einstellungen für die Bearbeitung.

Bearbeitungsein-stellung	Beschreibung
Storys automatisch speichern	Ist diese Option aktiviert, speichert Avid Central eine Story automatisch, wenn Sie von einer geänderten Story zu anderen Assets im System navigieren. Ist sie deaktiviert, werden Sie aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern. Die Standardeinstellung ist „Ein“.

So senden Sie Protokolldateien an Avid:

1. Schließen Sie Ihr Gerät an einen Mac an.
2. Öffnen Sie iTunes und gehen Sie zu „Gerät > Apps“.
3. Wählen Sie Avid Central aus der Apps-Liste.
4. Wählen Sie aus der Avid Central-Dokumentenliste den Protokolle-Ordner.
5. Klicken Sie auf „Speichern unter“ oder ziehen Sie den Ordner an einen Speicherort auf Ihrem Computer.
6. Komprimieren Sie den Ordner und senden Sie ihn als E-Mail-Anhang an Avid.

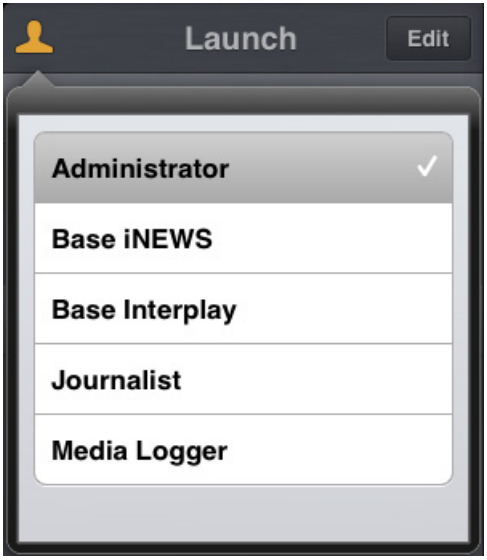
Ändern von Rollen

Je nach Ihrer Interplay Central-Konfiguration und -Lizenz haben Sie zum Bearbeiten Ihres Projekts möglicherweise mehrere Rollen zur Auswahl. Jede Rolle verfügt über mehrere Layouts und Berechtigungen. Falls Ihnen mehrere Rollen zur Verfügung stehen, können Sie über die Rollen-Schaltfläche im Starten-Bereich die Rolle wechseln.

Weitere Informationen zu Rollen finden Sie im *Interplay Central-Administrationshandbuch*.

So ändern Sie Ihre Rolle:

- Tippen Sie auf die Rollen-Schaltfläche und wählen Sie aus dem Menü eine neue Rolle.



Zugriff auf die iNEWS-Datenbank

Die iNEWS-Datenbank ist das Kernstück Ihres iNEWS-Systems. Die in der Redaktion erstellten Inhalte – Storys, Skripten und Sendeablaufpläne – werden in der Datenbank auf dem iNEWS-Server gespeichert. Fächer enthalten Storys, und die Fächer selbst sind in Verzeichnissen (auch als Ordner bezeichnet) gespeichert.

In der App als verfügbar angezeigte iNEWS-Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Fächern. In Avid Central 1.7 werden Fächer, die für die automatische Aktualisierung bei Änderungen markiert wurden, ohne Paginierung in der Seitenleiste angezeigt. Sie können kontinuierlich durch alle Storys in diesen Fächern scrollen.

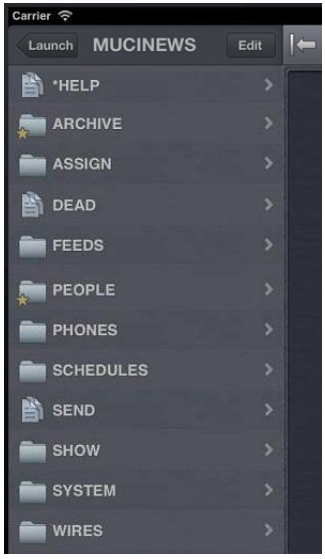
Wenn das Fach mehr als 1000 Storys enthält, dauert es möglicherweise einige Zeit, bis Avid Central sie empfängt und anzeigt. Deshalb müssen Sie eventuell den Wert für die Zeitüberschreitung bei Anforderung in den Avid Central-Einstellungen erhöhen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Avid Central-Einstellungen“ auf Seite 240.

In der App werden verschiedene Symbole zur Unterscheidung von Verzeichnissen, Fächern und Storys benutzt.

Symbol	Beschreibung
	Verzeichnisse enthalten Fächer oder Unterverzeichnisse. Anders als Fächer können Verzeichnisse nicht direkt Storys enthalten. Beispiel: Im Wires-Ordner sind Fächer mit eingehenden Feed-Storys enthalten.
	Über Fächer können Sie Storys in genauere Kategorien unterteilen. Ein Beispiel für ein Fach ist ein Sendeablaufplan.
	Storys, beispielsweise Feed-Storys, enthalten Text wie Kontaktinformationen oder eine Beschreibung eines Nachrichtenereignisses. Aus einer beliebigen Story kann ein Skript für eine Sendung erstellt werden. Skripten enthalten neben dem Text weitere Daten, darunter Produktions-Cues, Maschinensteuerungsanweisungen, Sprecheranweisungen und assoziierte Videosequenzen.

Symbole für Ziele im iNEWS-Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.

In der folgenden Abbildung sehen Sie ein Beispiel eines iNEWS-Systemverzeichnisses mit zwei als Favoriten gekennzeichneten Zielverzeichnissen.



Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines iNEWS-Systemverzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.

Sie können über die Avid Central-Mobil-App Verzeichnisse, Fächer und Storys öffnen. Verzeichnisse und Fächer werden in der Seitenleiste geöffnet. Storys werden rechts neben der Seitenleiste im Script Editor geöffnet.

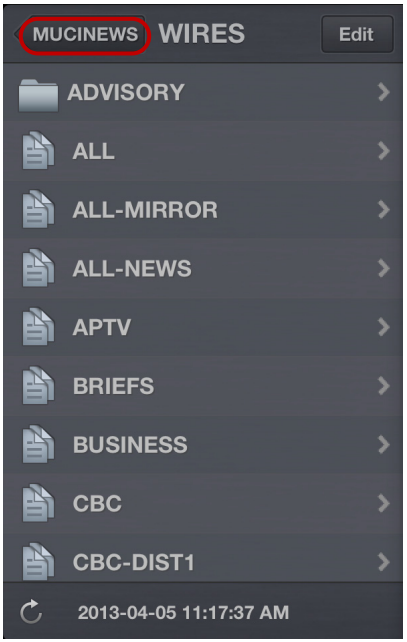
Wenn Sie eine gesperrte iNEWS-Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.

So öffnen Sie ein Verzeichnis:

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.

Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.

In der folgenden Abbildung sehen Sie das geöffnete Wires-Verzeichnis mit zahlreichen Fächern, die eingehende Feed-Storys enthalten.



Wires-Verzeichnis auf dem MUCINEWS iNEWS-Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste

So verlassen Sie ein Verzeichnis oder ein Fach:

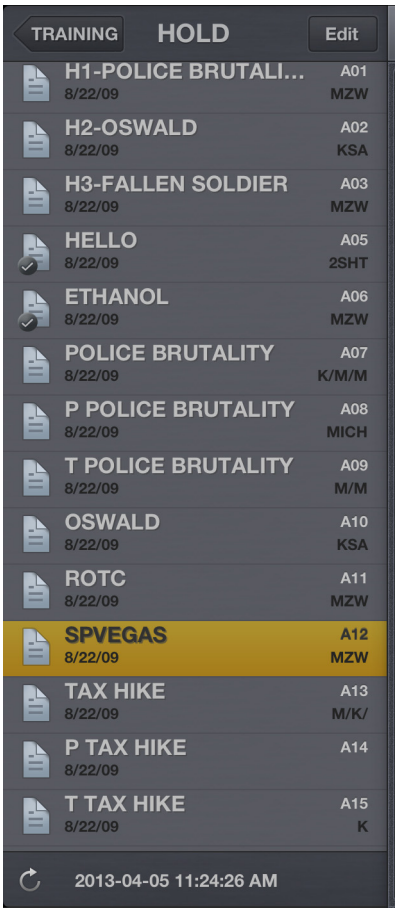
- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück“ angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.

So öffnen Sie ein Fach:

1. Navigieren Sie zu einem Fach in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach.

   In der folgenden Abbildung ist ein Sendeablaufplan-Fach dargestellt.



So öffnen Sie eine vorhandene Story:

1. Navigieren Sie zu einer Story in einem Fach.

Durch ein Story-Symbol mit einem Häkchen wird angezeigt, dass die Story genehmigt wurde. Sie können Storys auf einer iNEWS-Workstation oder in Avid Central genehmigen.

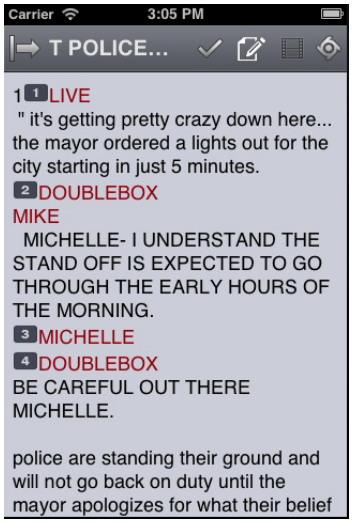
2. Tippen Sie zum Öffnen auf die Story.

   Die Story wird im Script Editor geöffnet, der über zwei Abschnitte verfügt:

   – die Story, die den Story-Text sowie Sprecheranweisungen und Produktions-Cue-Marken enthält;

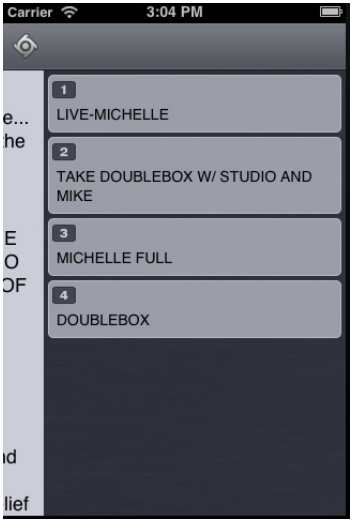
   – die Cue-Liste, die Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen enthält.

   In der folgenden Abbildung wird der Script Editor dargestellt, in dem der Story-Abschnitt geöffnet ist. Dieser enthält eine Story mit durch Nummern gekennzeichnete Produktions-Cue-Marken.


Carrier
3:05 PM
T POLICE...
1 1 LIVE
" it's getting pretty crazy down here... the mayor ordered a lights out for the city starting in just 5 minutes.
2 DOUBLEBOX
MIKE
MICHELLE- I UNDERSTAND THE STAND OFF IS EXPECTED TO GO THROUGH THE EARLY HOURS OF THE MORNING.
3 MICHELLE
4 DOUBLEBOX
BE CAREFUL OUT THERE MICHELLE.
police are standing their ground and will not go back on duty until the mayor apologizes for what their belief

   Sprecheranweisungen erscheinen als roter Text innerhalb des Story-Texts.

3. Streichen Sie bei angezeigter Story nach links, um die Cue-Liste einzublenden.



Die nummerierten Produktions-Cue-Marken in der Story entsprechen den Produktions-Cues und Maschinensteuerungsanweisungen in der Cue-Liste rechts neben der Story. Durch schwarzen Text werden Produktions-Cues gekennzeichnet. Blauer Text kennzeichnet Maschinensteuerungsanweisungen (sofern vorhanden).

Aufgrund der begrenzten Bildschirmgröße des iPhones wird in der Mobil-App der Script Editor nicht gemeinsam mit der Seitenleiste angezeigt. Um die Seitenleiste anzuzeigen, können Sie jederzeit von der Story nach rechts streichen oder die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche benutzen (siehe „Die Seitenleiste“ auf Seite 238).

So laden Sie eine Story neu:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

So fügen Sie eine neue Story hinzu:

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie im Fach auf die Story, unter der Sie die neue Story einfügen möchten.

3. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.
4. Ändern Sie den Story-Titel in der Seitenleiste. Weitere Informationen zur Vorgehensweise beim Bearbeiten des Story-Titels finden Sie unter „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 249.
5. Tippen Sie auf „Fertig“.

Anzeigen eines mit einem Skript assoziierten Videos

Wenn in der Interplay Central Web-App Sequenzen mit Storys assoziiert wurden, können Sie im Media-Viewer in Avid Central eine Vorschau der Storys anzeigen.

Wenn Ihr Interplay Central-System nur als iNEWS-Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.

Beim Assoziieren von Video mit einem Skript benutzen Sie die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche, um den Viewer im Vollbildmodus zur Vorschau der Sequenz zu öffnen. In der folgenden Tabelle sind die Schaltflächen zum Öffnen und Benutzen des Media Viewer beschrieben.

Schaltfläche	Beschreibung
	Mit der Wiedergabe-Schaltfläche wird die Sequenz abgespielt, sodass Sie das mit der Story assoziierte Video ansehen können. Diese Schaltfläche ändert sich während der Wiedergabe der Sequenz zu einer Pause-Schaltfläche.
	Die Wiedergabelinie erlaubt Ihnen das Navigieren an eine neue Position auf der Wiedergabe-Timeline des Viewers.
	Mittels Maximieren-Schaltfläche wird der Viewer in den Vollbildmodus versetzt. Diese Schaltfläche wechselt zu „Minimieren“, wenn sich der Viewer im Vollbildmodus befindet.
	Mittels „Sequenz öffnen“-Schaltfläche wird der Viewer im Vollbildmodus geöffnet.

Sie können Videosequenzen anzeigen, die wie folgt erstellt wurden:

- Sie haben die Sequenz in Interplay Central erstellt und geändert.
- Sie haben die Sequenz in Interplay Central erstellt und in NewsCutter oder Media Composer geändert. In diesem Fall werden im Medien-Viewer eventuell einige Effekte nicht angezeigt.
- Sie haben die Sequenz in Instinct erstellt und in Interplay Central geändert.

Direkt in NewsCutter oder Media Composer erstellte Sequenzen können nicht angezeigt werden. Auch in Interplay Assist oder Interplay Access erstellte Einstellungslisten können nicht wiedergegeben werden.

So zeigen Sie eine mit einem Skript assoziierte Videosequenz an:

1. Tippen Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche (oder im Viewer auf die Maximieren-Schaltfläche), um den Viewer im Vollbildmodus zu öffnen. Tippen Sie dann auf die Wiedergabe-Schaltfläche.
2. (Optional:) Wenn Sie den Viewer vergrößert haben, können Sie auf die Minimieren-Schaltfläche tippen, um den Viewer in der Originalgröße und an seinem ursprünglichen Ort im Script Editor wiederherzustellen.

So generieren Sie ein neues Sequenz-Videoproxy für die Wiedergabe:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

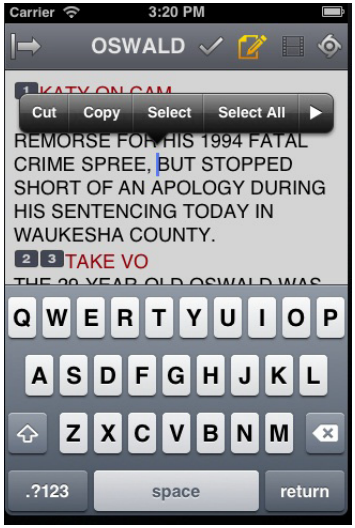
Bearbeiten von Storys

Über die Mobil-App können Sie neue Storys erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können auch den Titel einer Story ändern.

Wenn Sie eine Story bearbeiten, schützt sie das System mit einer Bearbeitungssperre, sodass sie von anderen Benutzern nicht geändert werden kann, während Sie an ihr arbeiten. Die Bearbeitungssperre gilt nur für den Story-Hauptteil, wenn Sie den Hauptteil bearbeiten bzw. nur für den Story-Titel (Slug), wenn Sie diesen in der Seitenleiste bearbeiten, oder wenn Sie eine Story genehmigen. Wenn Sie eine neue Story beginnen, gilt die Bearbeitungssperre für den Story-Hauptteil und den Titel. Die Bearbeitungssperre wird freigegeben, wenn Sie die Story speichern oder schließen oder Ihre Änderungen verwerfen.

Wenn Sie eine gesperrte iNEWS-Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.

Avid Central unterstützt Standardbearbeitungsfunktionen, wie sie in den meisten Textbearbeitungsprogrammen enthalten sind, darunter Ausschneiden, Kopieren und Einfügen.


Carrier
3:20 PM
OSWALD
Cut
Copy
Select
Select All
REMORSE FOR HIS 1994 FATAL CRIME SPREE, BUT STOPPED SHORT OF AN APOLOGY DURING HIS SENTENCING TODAY IN WAUKESHA COUNTY.
TAKE VO
Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
Z X C V B N M
.?123
space
return

Text kann innerhalb einer Story oder aus einer anderen Story ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden und Kopieren von Text speichert das System den Text in der Zwischenablage. Es kann sich jeweils nur ein Textblock in der Zwischenablage befinden. Wenn Sie also neuen Text ausschneiden oder kopieren, wird der vorhandene Text in der Zwischenablage durch den neuen ersetzt.

So bearbeiten Sie eine vorhandene Story:

1. Navigieren Sie im Fach zu der vorhandenen Story und öffnen Sie sie.
2. Tippen Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche.

   Wenn sich die Farbe des Symbols auf der „Story bearbeiten“-Schaltfläche von weiß zu orange ändert, ist der Bearbeitungsmodus aktiviert und Sie können die Story bearbeiten. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten.
3. Tippen Sie in die Story und beginnen Sie mit dem Bearbeiten des Texts.
4. Wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, speichern Sie die Story. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 252.

So bearbeiten Sie Text:

1. Tippen Sie auf die Story, lassen Sie den Finger darauf und tippen Sie dann entweder auf „Auswählen“ oder „Alles auswählen“.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - Wählen Sie „Ausschneiden“.
   - Wählen Sie „Kopieren“.
   - Wählen Sie „Einfügen“.

So fügen Sie eine neue Story hinzu:

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.

Die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story erscheint erst in der Seitenleiste, nachdem Sie dort auf die Bearbeiten-Schaltfläche getippt haben.

Im aktuellen Fach wird eine leere Story hinzugefügt, deren Bearbeitungsmodus bereits aktiviert ist. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten. Der Cursor wird im leeren Titel-Feld platziert.

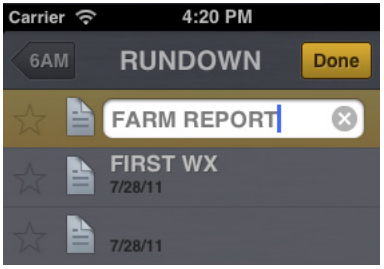
Wenn Sie sich (im Script Editor) im Bearbeitungsmodus befinden, wird die Bildschirmtastatur angezeigt.

Die Avid Central-App kann zudem mit einer Bluetooth®-Tastatur verwendet werden.

3. Geben Sie den Titel Ihrer Story ein.
4. (Optional:) Geben Sie Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen ein.
5. Speichern Sie die Story. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 252.

So bearbeiten Sie den Titel (Slug) einer Story.

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Seitenleiste im Fach auf den Story-Titel der gewünschten Story und lassen Sie den Finger darauf.
3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen der Story.



4. Tippen Sie auf „Fertig“.

Methoden zum Speichern von Storys

Neu erstellte oder geänderte Storys speichern Sie nach dem Bearbeiten der Story im Bearbeitungsmodus, indem Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche tippen. Eine Meldung wird eingeblendet, die Sie zum Bestätigen der Änderungen auffordert. Sie können die Story speichern oder den Bearbeitungsmodus verlassen, ohne Ihre Änderungen zu speichern.

Storys werden auch in folgenden Fällen gespeichert:

- Sie wechseln zu einer anderen App oder schicken Avid Central in den Hintergrund, indem Sie die Home-Taste drücken.
- Ihr Gerät wird nach einer Zeitüberschreitung der Einstellung für die automatische Sperre in den Ruhezustand versetzt.

Wenn Sie in den Avid Central-Einstellungen „Storys automatisch speichern“ aktiviert haben, können Sie neue erstellte oder vorhandene Storys auf mehrere Arten speichern:

- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie auf eine andere Story im Fach tippen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie ein Asset vom Production-Server zur Anzeige auswählen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie über den Starten-Bereich Ihre Rolle wechseln.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie sich von der App abmelden.

Formatieren eines Skripts

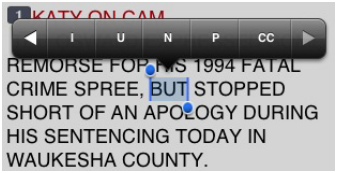
Wenn Sie eine Story schreiben, wird Text im Standardtextstil dargestellt. Sie können die Textdarstellung jedoch ändern, beispielsweise Text standardmäßig fett formatieren. Beim Formatieren einer Story als Skript für eine Nachrichtensendung möchten Sie möglicherweise bestimmte Textabschnitte durch spezielle Textstile darstellen – beispielsweise Sprecheranweisungen oder optional zuschaltbare Untertitel.

Sprecheranweisungen sind kurze Anleitungen speziell für Nachrichtensprecher. Der Sprechertext ist rot und erscheint auf dem Teleprompter in invertierter Darstellung. Dieser Text wird bei der Berechnung der Lesezeit durch das System nicht eingerechnet.

Optional zuschaltbare Untertitel werden häufig für die Darstellung von Soundbites in Textform benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird im Skript grün dargestellt und wird an einen Encoder für solche Untertitel gesendet, falls Ihr Sender für die Ausstrahlung von Skripten für hörbeeinträchtigte Menschen ein derartiges Gerät benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel erscheint nicht auf dem Teleprompter und hat keine Auswirkung auf die durch das System berechnete Lesezeit.

An den Teleprompter und den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel wird der normale Standardtextstil gesendet.

In der Mobil-App gibt es ein Menü mit Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie das Textformat in Fettdruck, Kursiv oder Unterstreichung ändern oder Text speziell für Sendeskripten formatieren.



Zum Formatieren von Text wählen Sie den Text aus und gehen Sie wie folgt vor:

- Um Text fett darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie die B-Schaltfläche.
- Um Text kursiv darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die I-Schaltfläche (für engl. italics, kursiv).
- Um Text unterstrichen darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die U-Schaltfläche.
- Um Text als Sprecheranweisung zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die P-Schaltfläche (für engl. presenter, Sprecher).
- Um Text für optional zuschaltbare Untertitel zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die CC-Schaltfläche (für engl. closed caption, optional zuschaltbare Untertitel).
- Um Text als normalen Text zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die N-Schaltfläche.

Sie können das Format auch auswählen, bevor Sie mit der Texteingabe beginnen. Der eingegebene Text wird dann im ausgewählten Format angezeigt. Um das Format für den Text, den Sie eingeben, zu ändern, können Sie jederzeit ein anderes Format auswählen.

Hinzufügen von Produktions-Cues

Wenn Sie eine Story als Skript für eine Nachrichtensendung formatieren, können Sie Produktions-Cues mit wichtigen Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte wie beispielsweise Schriftgeneratoren hinzufügen.

In der Mobil-App für das iPhone gibt es im Menü die Plus-Schaltfläche (+), mit deren Hilfe Sie Skripten Informationen hinzufügen.

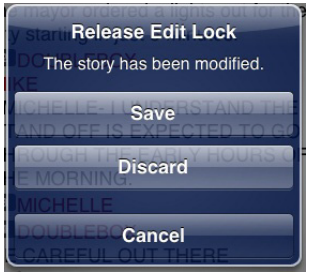
Produktions-Cues werden Skripten im Story-Bereich hinzugefügt und im Cue-Liste-Bereich des Script Editor bearbeitet. Jeder Produktions-Cue, den Sie einem Skript hinzufügen, ist mit einer Nummer versehen. Diese Nummer erscheint im Skript als Produktions-Cue-Marke an der Stelle, die der Einfügestelle des Textfelds des Produktions-Cues in der Cue-Liste entspricht. Sie können alle Marken auswählen und innerhalb der Story verschieben oder daraus entfernen. Beim Verschieben oder Löschen wird der Marken-Text ebenfalls verschoben oder gelöscht.

So fügen Sie einen Produktions-Cue in ein Skript ein:

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Tippen und halten Sie und wählen Sie die Plus-Schaltfläche.

   Avid Central fügt der Story an der Cursorposition eine nummerierte Produktions-Cue-Marke hinzu. Die Marke entspricht dem Produktions-Cue mit derselben Nummer in der Cue-Liste.
3. Streichen Sie nach links, um die Cue-Liste anzuzeigen und den Produktions-Cue zu bearbeiten.
4. Geben Sie die Information für den Produktions-Cue ein, zum Beispiel „Take VO“, „On Camera“, „Take SOT“ oder „Take Live“.

Wenn Sie an eine andere Stelle in der App navigieren, wird die die Information in dem neu eingefügten Produktions-Cue automatisch gespeichert. Möchten Sie sich abmelden oder die App schließen, werden Sie in einer Meldung aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.



So verschieben Sie einen Produktions-Cue in einem Skript:

- Wählen Sie die Produktions-Cue-Marke, schneiden Sie sie aus und fügen Sie sie an einer andere Stelle im Skript ein.

Um einen Produktions-Cue aus einem Skript zu löschen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Platzieren Sie den Cursor rechts neben die Produktions-Cue-Marke und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.
- Wählen sie den Produktions-Cue aus und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.

Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen

Wenn in Ihrem Sender ein Sendesteuerungssystem integriert ist, zum Beispiel iNEWS Command, können Produktions-Cues Maschinensteuerungsanweisungen enthalten.

Solchen Anweisungen muss ein Sternchen (*) vorausgehen und sie müssen in einem speziellen Format geschrieben sein – beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa CG für einen Schriftgenerator (engl. character generator). Nach dem Befehl wird im Format ein bestimmtes Element oder eine Vorlage festgelegt, zum Beispiel „2line“ für eine Vorlage, die zwei Zeilen für Fulfillment-Daten enthält. Falls weitere Kommentare oder Informationen erforderlich sind, werden diese in den folgenden Zeilen des Produktions-Cue-Textfelds angegeben.

Das folgende Beispiel erläutert den Vorgang für eine Maschinensteuerungsanweisung für eine Schriftgenerator-Grafik mit zwei Zeilen. Über die erste Zeile wird die korrekte Vorlage abgerufen. In den folgenden Textzeilen werden die Fulfillment-Daten, die in der Grafik erscheinen, angegeben.

So fügen Sie eine Maschinensteuerungsanweisung für ein CG-Ereignis hinzu:

1. Fügen Sie einen Produktions-Cue in das Skript ein oder öffnen Sie einen vorhandenen.
2. Streichen Sie nach links, um die Cue-Liste mit Ihrem Produktions-Cue anzuzeigen.
3. Geben Sie den Maschinensteuerungsbefehl ein, beispielsweise **`*CG 2line,`** und bestätigen Sie die Eingabe.

Durch Eingeben des Sternchens (*) wird Ihr Text automatisch vom Normalformat auf das Maschinensteuerungsformat umgestellt und erscheint blau. Das Menü verfügt auch über eine MC(Machine Control)-Option, die Sie zum Formatieren von Text als Maschinensteuerungsanweisung in einem Produktions-Cue benutzen.

4. Geben Sie die erste Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, beispielsweise **`Max Mustermann`**, und bestätigen Sie die Eingabe.
5. Geben Sie die zweite Textzeile für die zweizeilige CG-Grafik ein, beispielsweise **`Musterstadt`**.

   Ihre CG-Maschinensteuerungsanweisung wird in blauer Schrift dargestellt.

Arbeiten mit Links in Storys

Eine Story kann mehr als nur einfachen Text enthalten. Sie kann eine URL auf eine Webseite enthalten oder eine E-Mail-Adresse einer Kontaktperson, die Sie benötigen könnten. Werden Weblinks oder E-Mail-Adressen in Storys aufgenommen, so werden sie zu dynamischen Links. Sie können sie im Browser Ihres Geräts öffnen bzw. ein E-Mail-Fenster öffnen.

So öffnen Sie aus einer Story einen Weblink:

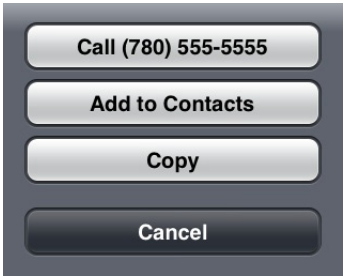
- Tippen Sie auf den Link in der Story.

  Der Webbrowser Ihres Geräts wird geöffnet und die Webseite wird geladen.

So rufen Sie aus einer Story eine Telefonnummer an:

1. Tippen Sie auf die Telefonnummer in der Story und lassen Sie den Finger darauf.

   Ein Dialogfeld wird eingeblendet.



2. Tippen Sie auf die Telefonnummer, um sie anzurufen. Sie können auch „Zu Kontakten hinzufügen“ wählen, um die Telefonnummer Ihren Kontakten hinzuzufügen, oder die Nummer kopieren und in ein anderes Dokument einfügen.

So senden Sie aus einer Story eine E-Mail an einen Kontakt:

1. Tippen Sie in der Story auf die E-Mail-Adresse.

   Die App öffnet ein E-Mail-Fenster in der Standard-E-Mail-Anwendung der App.

2. Schreiben Sie Ihre E-Mail.
3. Tippen Sie auf „Senden“.

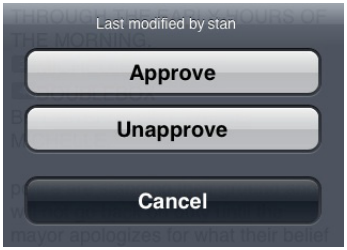
Genehmigen von Storys

Durch das Genehmigen von Storys behalten Nachrichtenproduzenten den Überblick darüber, welche Skripten vor der Ausstrahlung überprüft wurden. Storys können auf einer iNEWS-Workstation, oder in der Avid Central-App auf einem iPad oder iPhone genehmigt werden.

Zum Genehmigen von Storys benötigen Sie den Schreibzugriff auf das Fach, in dem sich die Story befindet.

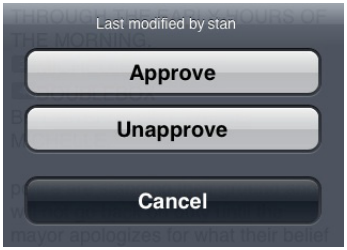
So genehmigen Sie eine Story in der Mobil-App:

1. Öffnen Sie die Story, die Sie genehmigen möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und dann auf „Genehmigen“.



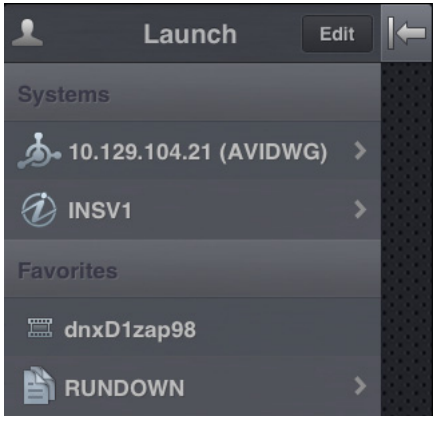
So heben Sie die Genehmigung einer Story in der Mobil-App auf:

1. Wählen Sie die Story, deren Genehmigung Sie aufheben möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und dann auf „Genehmigung aufheben“.



Arbeiten mit Favoriten

Um sich die Navigation zu erleichtern, können Sie bestimmte Speicherorte im Nachrichtenredaktionssystem oder in Interplay Production als Favoriten festlegen. Diese werden im Starten-Bereich angezeigt.



In der Mobil-App gelangen Sie über die Favoriten-Liste schnell zu Ihren am häufigsten benutzten Assets, Verzeichnissen, Fächern und Storys. Sie können Ihre Favoriten-Liste bearbeiten, indem Sie neue Favoriten hinzufügen, Favoritennamen bearbeiten oder Favoriten aus der Liste löschen.

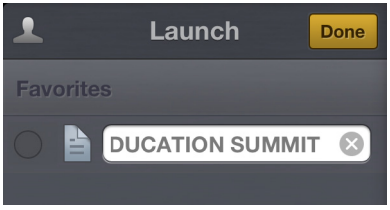
So erstellen Sie einen Favoriten:

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie auf den grauen Stern neben dem Asset, dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel festlegen möchten. Goldene Sterne kennzeichnen ausgewählte Ziele, graue stehen für nicht ausgewählte Ziele. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.
3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Alle ausgewählten Elemente erscheinen im Starten-Bereich in der Favoriten-Liste. Ein goldener Stern erscheint über dem Symbol jedes Favoriten-Ziels im Systemverzeichnis.

So bearbeiten Sie den Namen eines Favoriten:

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Liste auf den Namen, den Sie bearbeiten möchten.
3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen.



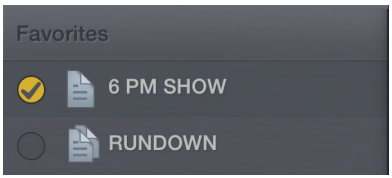
   Beispiel: Wenn Sie mehrere Sendeablaufplan-Fächer in der Favoriten-Liste haben möchten, können einige davon den gleichen Fachnamen haben. Sie können diese in der Liste bearbeiten, um die Ablauflisten für die Früh-, Mittags- und Abendausstrahlung der Nachrichten unterscheiden zu können.
4. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Der Name des Favoriten wird geändert. Dieser Vorgang hat keine Auswirkung auf den Namen der Story, des Assets, des Fachs oder des Sendeablaufplans in iNEWS oder Interplay Production.

So löschen Sie einen Favoriten:

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie links neben dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel entfernen möchten. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.

Neben dem Titel des ausgewählten Elements wird ein Häkchen angezeigt. Graue Kreise kennzeichnen die nicht ausgewählten Elemente.



3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys

Sie können die Avid Central-Mobil-App auch verwenden, um lokal zwischengespeicherte Fächer und Storys auf Ihrem Mobilgerät anzuzeigen, ohne beim iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem Ihres Senders angemeldet zu sein.

Im Start-Panel werden zwischengespeicherte Fächer und Storys in der Favoriten-Liste angezeigt, wenn Sie im Offline-Modus arbeiten.

Folgendes ist beim Zwischenspeichern von Fächern und Storys zu beachten:

- Sie können im Sprecher-Modus aus einem zwischengespeicherten Fach im Offline-Modus arbeiten.
- Das Zwischenspeichern eines Fachs dauert möglicherweise einige Zeit, abhängig von der Größe des Fachs. Sie können einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zwischenspeichern von Fächern und Storys“ auf Seite 260.
- Wenn Sie einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen, wird kein Teil des Fachs oder der Story gespeichert.
- Sie können ein Fach mit bis zu 1000 Storys zwischenspeichern. Wenn ein Fach mehr als diese Anzahl enthält, werden von Avid Central nur die ersten 1000 Storys zwischengespeichert.
- Tritt während des Zwischenspeicherns von Storys ein Fehler auf – wenn beispielsweise die Verbindung zum Server abbricht oder Sie Ihr Gerät sperren – wird der Vorgang unterbrochen.
- Avid Central aktualisiert die Cache-Inhalte nur, wenn der Vorgang erfolgreich abgeschlossen wird. Wenn Sie das gleiche Fach oder die gleiche Story schon einmal zwischengespeichert haben, können Sie auch auf den alten Cache zugreifen.

- Wenn Storys bzw. Teile einer Story aus einem für den Cache markierten Fach gelöscht wurden, werden Sie beim Zwischenspeicherungs-Vorgang übersprungen.
- Wenn Sie ein Fach und eine Story aus dem Fach als Favoriten festlegen, erstellt der Zwischenspeicherungs-Vorgang zwei separate Cache-Versionen der Story: eine innerhalb des zwischengespeicherten Fachs und die andere für die einzeln zwischengespeicherte Story.

Zwischenspeichern von Fächern und Storys

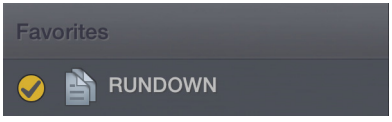
Um Fächer und Storys im Offline-Modus anzuzeigen, müssen Sie sie als Favoriten festlegen, bevor sie lokal zwischengespeichert und ohne Verbindung zum Server angezeigt werden können (siehe „Arbeiten mit Favoriten“ auf Seite 257).

Sie können einen Cache für ein Fach oder eine Story löschen, indem Sie das Element aus der Favoriten-Liste löschen.

So wird ein Fach oder eine Story in der Favoriten-Liste zwischengespeichert:

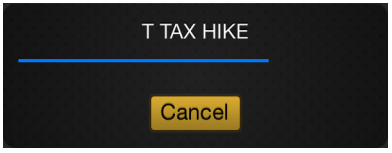
1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und tippen Sie in der Favoriten-Liste links neben dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie zwischenspeichern möchten. Sie können mehrere Fächer oder Storys gleichzeitig auswählen.

   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.



2. Tippen Sie auf die Cache-Schaltfläche.

   Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Zwischenspeicherungs-Vorgangs an. Um den Zwischenspeicherung-Vorgang zu beenden, tippen Sie auf die Abbrechen-Schaltfläche.



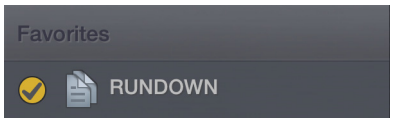
   Wenn der Zwischenspeicherung-Vorgang abgeschlossen ist, wird ein Dialogfeld mit den Ergebnissen angezeigt.

3. Klicken Sie auf „OK“.

So entfernen Sie einen Cache von Ihrem Gerät:

1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und wählen Sie in der Favoriten-Liste das Fach oder die Story, das bzw. die Sie löschen möchten.

   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.



2. Tippen Sie auf die Papierkorb-Schaltfläche.

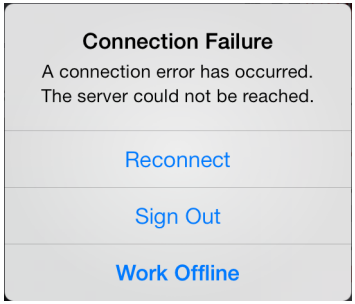
   Das Fach bzw. die Story wird aus der Favoriten-Liste entfernt und der Cache wird gelöscht.

Anzeigen von Fächern und Storys im Offline-Modus

Wenn die Verbindung mit Interplay Central abbricht, können Sie auch offline arbeiten. Dabei haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys anzuzeigen, die Sie auf Ihrem Mobilgerät zwischengespeichert haben.

So zeigen Sie zwischengespeicherte Fächer und Storys an, nachdem die Verbindung zu Interplay Central unterbrochen wurde:

1. Tippen Sie im Verbindungsfehler-Dialogfeld auf „Offline arbeiten“.



   Avid Central zeigt den Starten-Bereich mit allen zwischengespeicherten Fächern und Storys in der Favoriten-Liste an.

2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach oder die Story.

Avid Central und Interplay Production

Sie haben Zugriff auf Assets, die in einer Interplay Production-Datenbank gespeichert sind, darunter Video- und Audioclips und Grafiken. In der App als verfügbar angezeigte Interplay-Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Medienassets.

Interplay Production-Assets werden durch verschiedene Symbole gekennzeichnet:

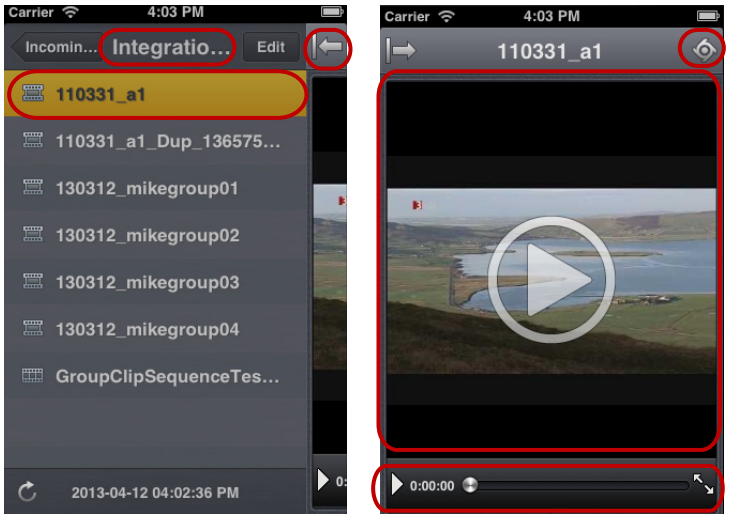
Symbol	Beschreibung
	Verzeichnisse enthalten Medienassets oder Unterverzeichnisse.
	Ein Audioclip verweist auf Audio-Mediendateien, die aus aufgenommenen oder importierten Audiodateien erstellt wurden. Audioclips werden im Medien-Viewer mit Hilfe des Audioclip-Symbols dargestellt.
	Ein Masterclip verweist auf Audio- oder Video-Mediendateien, die aus aufgenommenem oder importiertem Material erstellt wurden.
	Ein Subclip verweist auf den jeweils ausgewählten Ausschnitt eines Masterclips.
	Eine Sequenz ist ein bearbeitetes Programm (vollständig oder Teil), das aus anderen Clips erstellt wurde.
	Ein Effektclip verweist auf einen nicht gerenderten Effekt, den Sie erstellt haben. Bei Effektclips ist keine Vorschau im Medien-Viewer möglich.
	Ein Gruppenclip enthält zwei oder mehr Clips, die auf Basis eines gemeinsamen Timecodes sequenziell aneinandergereiht wurden.

Symbole für Ziele im Interplay Production-Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.

Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines Asset-Verzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.

Anzeigen von Medienassets in Avid Central

Mit Avid Central können Sie Verzeichnisse und Medienassets öffnen, die in der Interplay-Datenbank gespeichert sind. Verzeichnisse und eine Assetliste werden in der Seitenleiste geöffnet. Im Media-Viewer können Sie Assets anzeigen und wiedergeben.



Assetliste und Medien-Viewer – links: ausgewähltes Verzeichnis, Anzeigen/Ausblenden-Schaltfläche, ausgewähltes Asset; rechts: Aktionen-Schaltfläche, Medien-Player, Mediensteuerelemente

So öffnen Sie ein Verzeichnis:

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.

Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.

In der folgenden Abbildung ist das geöffnete Scuba Diver-Verzeichnis abgebildet, in dem ein Unterverzeichnis und mehrere Medienassets zu sehen sind.

Scuba Diver-Verzeichnis auf dem Interplay Production-Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste gibt das übergeordnete Verzeichnis an

So gehen Sie aus einem Verzeichnis zurück:

- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück“ angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.

So öffnen Sie ein Medienasset und geben es wieder:

1. Navigieren Sie zu einem Asset in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf das Video- oder Audioasset.

   Das Asset wird im Medien-Viewer geöffnet, der anstelle der Assetliste in der Seitenleiste eingeblendet wird.

Mediensteuerelemente: Wiedergabe-Schaltfläche, Positionsanzeige, Vollbild-Schaltfläche

3. Tippen Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche, um das Asset wiederzugeben.
4. Wenn Sie durch das Medienasset scrubben oder zu einer bestimmten Stelle im Clip springen möchten, tippen Sie auf die Positionsanzeige, halten Sie den Finger darauf und ziehen Sie sie an eine neue Stelle.
5. Wenn Sie einen Videoclip in der Vollbildansicht ansehen möchten, tippen Sie auf die Vollbild-Schaltfläche.

   Der Medien-Viewer wird erweitert, sodass er den gesamten Bildschirm Ihres Geräts ausfüllt, und die Wiedergabe des Videoclips startet.

So laden Sie ein Asset erneut:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

16 Avid Central-Tablet-App für das iPad

Avid Central – die Interplay Central-Tablet-App – wurde speziell für das iPad® entwickelt und ermöglicht Ihnen den direkten sicheren Zugriff auf das iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem und die Interplay Production-Datenbank Ihrer Redaktion.

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten wichtige Informationen zur Benutzung des Geräts und der App.

- Verbindungsmöglichkeiten
- Installieren von Avid Central auf dem iPad
- Starten von Avid Central auf dem Tablet
- Die Seitenleiste
- Schaltflächen der Softwareoberfläche
- Anpassen der Avid Central-Einstellungen
- Ändern von Rollen
- Zugriff auf die iNEWS-Datenbank
- Bearbeiten von Storys
- Genehmigen von Storys
- Aktivieren des Sprecher-Modus
- Arbeiten mit Favoriten
- Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys
- Avid Central und Interplay Production

Verbindungsmöglichkeiten

Über die Avid Central-Tablet-App können Sie viele der Aktionen, die von Interplay Central unterstützt werden, durchführen:

- Erstellen, Bearbeiten und Genehmigen von Nachrichten-Storys
- Navigieren im Nachrichtenverzeichnis
- Wiedergeben einer Videosequenz, die mit einem Skript assoziiert ist

- Anzeigen des Skripts zu einer Show im Sprecher-Modus, während Sie beim iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem Ihres Senders angemeldet sind
- Navigation im Interplay Production-Verzeichnis
- Anzeigen und Wiedergeben von Medienassets aus der Interplay Production-Datenbank

Wenn Ihr Interplay Central-System nur als iNEWS-Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.

Bei der Avid Central-iPad-App stehen mehrere Verbindungsoptionen zur Verfügung, einschließlich WLAN oder Netzbetreiber-spezifische Mobilfunkdienste (etwa 4G).

Dabei wählt die Anwendung automatisch die erste verfügbare Verbindung aus der Optionenliste, die nach Prioritäten geordnet ist.

Das iPad

Das iPad verfügt über einige wenige (externe) Tasten, die nicht auf dem Touchscreen untergebracht sind. Das Navigieren durch Inhalte erfolgt über Gesten auf dem Touchscreen – etwa Tippen auf ein Symbol zum Öffnen einer Anwendung. Dabei sind einige der Gesten mit Standardfunktionen belegt, beispielsweise dem Anzeigen von Menüsymbolen, und andere dienen dem Ausführen App-spezifischer Funktionen.

Schaltfläche	Beschreibung
	Mittels Home-Taste versetzen Sie das iPad in den Aktivzustand und wechseln Sie von geöffneten Apps zum Home-Bildschirm.

Beachten Sie, dass die Speicher- und Akkuleistung davon abhängen, wie viele Apps auf Ihrem Tablet ausgeführt werden. Sie können die Leistung verbessern, indem Sie nicht mehr benötigte Apps schließen.

Gesten für die Tablet-App

In Apps für Tablets mit Touchscreen werden gewisse Aufgaben über Fingergesten wie Streichen und Tippen gesteuert. Die Funktionen dieser Gesten sind von App zu App verschieden. Die folgende Tabelle beschreibt die Funktion von einzelnen Gesten, abhängig von Ihrer Position in der Avid Central-App.

Ort	Geste	Beschreibung
Seitenleiste	Streichen mit zwei Fingern nach rechts oder links	Blendet die Seitenleiste ein oder aus.
Seitenleiste	Tippen auf die Zurück-Schaltfläche	Navigiert zu dem auf der Zurück-Schaltfläche genannten Ort.
Seitenleiste	Tippen und Halten der Zurück-Schaltfläche	Navigiert zum Starten-Bereich, egal, an welcher Stelle der Dateistruktur Sie sich befinden.
Seitenleiste	Tippen auf Sterne (im Bearbeitungsmodus)	Aktiviert bzw. deaktiviert Elemente als Favoriten.
Starten-Bereich	Tippen auf Favoritennamen (im Bearbeitungsmodus)	Ermöglicht das Ändern des Elementnamens, der in der Favoritenliste erscheint.
Seitenleiste	Tippen und Halten eines Storytitels (im Bearbeitungsmodus)	Ermöglicht das Ändern des Titels (Slug) einer Story, der im Fach aufscheint.
Script Editor	Streichen mit einem Finger nach rechts oder links	Navigiert zurück zur letzten bzw. nach vorne zur nächsten Story in einem Sendeablaufplan.
Script Editor	Tippen und Halten	Öffnet ein Menü zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text sowie zum Ändern des Textformats.
Script Editor (Unterabschnitt Cue-Liste)	Tippen auf Produktions-Cues oder Maschinensteuerungs-anweisungen	Scrollt den Storytext automatisch zur entsprechenden Produktionsmarke.
Script Editor (Unterabschnitt Story)	Tippen auf eine Produktions-Cue-Marke	Scrollt die Cue-Liste automatisch zu mit der Marke assoziierten Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen.
Media Viewer	Tippen und Bewegen in der Timeline	Geht zu einer neuen Position in der Video-Wiedergabe-Timeline des Viewers.
Media Viewer	Tippen auf die Timeline	Bewegt die Wiedergabelinie an diese Position in der Timeline.
Media Viewer	Aufziehen des Viewers (im Script Editor über dem Cue-Liste-Unterabschnitt)	Erweitert den Viewer zum Vollbild.
Media Viewer	Zuziehen im Vollbildmodus des Viewers	Verkleinert den Viewer wieder auf seine ursprüngliche Größe und Position im Script Editor.

Ort	Geste	Beschreibung
Sprecher-Modus	Streichen nach links oder Tippen auf die rechte Kante des Bildschirms	Navigiert zu nächster Seite.
Sprecher-Modus	Streichen nach rechts oder Tippen auf die linke Kante des Bildschirms	Navigiert zu vorheriger Seite.
Sprecher-Modus	Zuziehen im Vollbildmodus	Beendet die Vollbildanzeige des Sprecher-Modus.

Installieren von Avid Central auf dem iPad

Beim folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, das die Lizenzierung, Einrichtung und Konfiguration von Interplay Central und der iNEWS-Server bereits durchgeführt wurden.

So installieren Sie Avid Central auf dem iPad:

1. Öffnen Sie iTunes (der Marktplatz von Apple).
2. Suchen Sie nach der Avid Central-App.
3. Tippen Sie auf die Schaltfläche für den Download.

Wenn die Avid Central-App auf Ihrem Touchscreen-Tablet installiert ist, erscheint auf dem Home-Bildschirm ein Anwendungssymbol. Sie können dieses, wie andere App-Symbole auch, an eine andere Stelle oder auf einen neuen Bildschirm verschieben.

Starten von Avid Central auf dem Tablet

Wenn Sie Avid Central installieren, erscheint ein App-Symbol auf dem Home-Bildschirm Ihres iPads. Falls Sie bereits ein Interplay-Konto eingerichtet haben, können Sie eine Verbindung mit Interplay Central herstellen, indem Sie auf Ihrem Gerät auf das Avid Central-Symbol tippen. Wenn Sie iNEWS- oder Interplay Production-Assets browsen möchten, können Sie sich mit Ihren Interplay Central-Benutzerdaten anmelden.

Interplay Central 1.5 und höher unterstützt iNEWS-Communitys. Über die iNEWS Community-Funktion können Kunden mit mehreren iNEWS-Systemen Inhalte teilen und gemeinsam an Storys arbeiten.

Avid Central fordert Sie zur Eingabe Ihrer Anmeldedaten auf, um Sie bei einem der iNEWS-Systeme anmelden zu können. Dieses System wird als Ihr *lokales System* behandelt. Wenn Ihr lokales System in einer iNEWS-Community konfiguriert ist, können Sie sich automatisch bei anderen Systemen in der Community anmelden. Diese Systeme werden als Ihre *Remote-Systeme* behandelt. Im Starten-Bereich von Avid Central ist Ihr lokales iNEWS-System zuerst aufgeführt, gefolgt von den Remote-Systemen. Tippen Sie auf den Systemnamen, um eine Verbindung mit einem Remote-System herzustellen.

Weitere Informationen zu iNEWS Communities finden Sie unter „Unterstützung für iNEWS-Communitys“ auf Seite 32.

Wenn nach dem Anmelden die Verbindung zu Interplay Central verloren geht, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie die Verbindung mit dem Server wiederherstellen, sich von Interplay Central abmelden oder offline arbeiten möchten. Wenn Sie offline arbeiten möchten, können Sie zwischengespeicherte Fächer oder Storys aus der Favoriten-Liste anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 294.

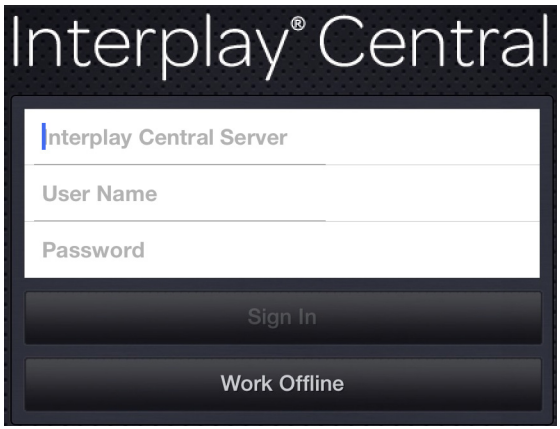
Sie können auch offline arbeiten. Dann haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys aus der Favoriten-Liste anzuzeigen, die Sie lokal auf Ihrem Gerät zwischengespeichert haben. Falls Sie im Anmeldebildschirm „Offline arbeiten“ auswählen, verwendet Avid Central die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung bei Interplay Central. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 294.

Wenn Ihre Verbindung mit Interplay Central wiederhergestellt wird, können Sie sich anmelden, indem Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen und „Anmelden“ auswählen.

So starten Sie Avid Central:

1. Starten Sie die Interplay Central-Tablet-App über das Interplay Central-Symbol.

   Der Anmeldebildschirm wird geöffnet.



2. Geben Sie den Namen des Interplay Central-Servers ein.
3. Geben Sie Ihren Interplay Central-Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
4. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Tippen Sie auf die Anmelden-Schaltfläche.

     Nach dem Anmelden stellt Avid Central eine Verbindung mit dem ausgewählten Interplay Production-Server oder dem iNEWS-System her. Alle Server werden in der Seitenleiste angezeigt.

Wenn Ihre Interplay Central-Anmeldedaten ungültig sind oder in Ihrem Interplay Central-Konto fehlen, erhalten Sie die Meldung: „Authentifizierung fehlgeschlagen: Benutzername oder Kennwort ist falsch.“ Wenn Sie auf „OK“ tippen, wird der Anmeldebildschirm eingeblendet und Sie können Ihre gültigen Anmeldedaten eingeben.

   - Tippen Sie auf die „Offline arbeiten“-Schaltfläche.

     Avid Central verwendet die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung und zeigt alle zwischengespeicherten Fächer und Storys in der Favoriten-Liste an.

So zeigen Sie das Hilfesystem an:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Wählen Sie „Hilfe“.

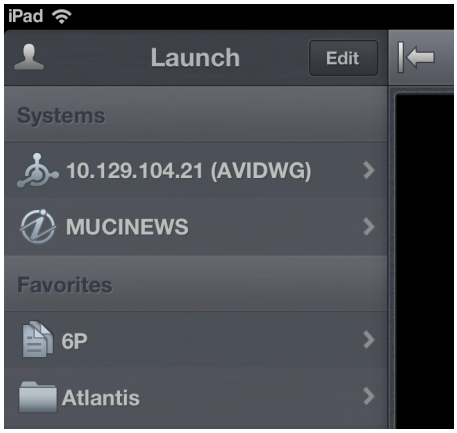
So melden Sie sich ab:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Wählen Sie „Abmelden“.

Die Seitenleiste

Nachdem Sie sich auf einem iPad bei Avid Central angemeldet haben, können Sie die Seitenleiste anzeigen, die sich dann auf der linken Seite des Bildschirms befindet. Über die Seitenleiste können Sie zu verschiedenen in Interplay Central integrierten Systemen navigieren, etwa einem iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem oder einer Interplay-Datenbank. Der Starten-Bereich enthält außerdem sämtliche iNEWS-Projekte und iNEWS-Server, die Teil einer iNEWS Community sind.

Ganz oben in der Seitenleiste befindet sich der Starten-Bereich. Die folgende Abbildung zeigt den Starten-Bereich mit einem verfügbaren iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem sowie zwei benutzerdefinierten Favoriten.



Vom Starten-Bereich aus können Sie durch die Dateistruktur navigieren und Assets öffnen. Die Seitenleiste kann jederzeit ausgeblendet werden, um Platz am Bildschirm zu schaffen und Assets auf dem Tablet anzeigen zu können. Sie können die Anzeige der Seitenleiste auch über die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche umschalten.

Diese Schaltfläche sieht anders aus, je nachdem ob die Seitenleiste ein- oder ausgeblendet ist.

Schaltfläche	Beschreibung
	Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der verfügbaren Rollen anzuzeigen und aus dem Menü eine andere Rolle auszuwählen.
	Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste einzublenden.
	Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste auszublenden.
	Tippen Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, um die Liste mit den Fächern, Storys und Medienassets zu aktualisieren.

Sie können durch Tippen auf die Aktualisieren-Schaltfläche die Fächer und Storys, die in der iNEWS-Datenbank angezeigt werden, beziehungsweise die Medienassets, die in der Interplay Production-Datenbank angezeigt werden, aktualisieren. Auf diese Weise zeigen Sie Änderungen an Storys oder neue iNEWS- oder Interplay-Assets an.

Im Bearbeitungsmodus fungiert das Plus-Symbol unten in der Seitenleiste als Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story. Tippen auf dieses Symbol erstellt eine leere Story.

Schaltflächen der Softwareoberfläche

Während Sie in Avid Central Storys browsen oder bearbeiten, wird rechts oben in der Softwareoberfläche eine kleine Symbolleiste mit Schaltflächen angezeigt. In der folgenden Tabelle sind diese Schaltflächen und ihre Funktionen beschrieben.

Schaltfläche	Beschreibung
	Über die „Story genehmigen“-Schaltfläche werden Storys in einem Fach genehmigt. Dazu müssen Benutzer über Schreibzugriff auf das Fach verfügen. *Das Symbol auf der „Story genehmigen“-Schaltfläche ist orange, wenn eine Story bereits genehmigt wurde, und weiß, wenn eine Story noch nicht genehmigt wurde.*
	Die „Story bearbeiten“-Schaltfläche ermöglicht die Bearbeitung einer geöffneten Story über die Bearbeiten-Symbolleiste und eine Bildschirmtastatur. *Das Symbol der „Story bearbeiten“-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus orange und andernfalls weiß.*
	Die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche öffnet eine Sequenz zur Ansicht im Vollbildmodus. Die Schaltfläche wird verfügbar, wenn eine Videosequenz mit einem Skript assoziiert wurde.
	Die „Sprecher-Modus“-Schaltfläche öffnet die ausgewählte Story in einen Sendeablaufplan im Sprecher-Modus. Diese Schaltfläche ist nur bei Fächern verfügbar, die automatisch aktualisiert werden.
	Die Aktionen-Schaltfläche öffnet ein Menü mit Optionen, zu denen „Erneut laden“, „Protokoll senden“, „Hilfe“ und „Abmelden“ zählen. Die „Protokoll senden“-Option wird nur angezeigt, wenn Sie in den Avid Central-Einstellungen die Protokollfunktion aktiviert haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Avid Central-Einstellungen“ auf Seite 273.

Anpassen der Avid Central-Einstellungen

Sie können einige Einstellungen in Avid Central ändern.

So ändern Sie die Einstellungen für Avid Central auf dem iPad:

1. Starten Sie Avid Central.
2. Tippen Sie auf das Einstellungen-Symbol.
3. Wählen Sie Avid Central aus der Liste der Anwendungen.

   Die folgende Tabelle beschreibt allgemeine Einstellungen.

Allgemeine Einstellung	Beschreibung
Version	Dieser Wert dient nur zur Information und zeigt die aktuell installierte Version der Tablet-App an.
Loggen	Wenn diese Einstellung aktiviert ist, speichert Avid Central Protokolle zu Vorgängen in Sessions, die Sie zur Fehlerbehebung nutzen können. Wenn Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen, erscheint die „Protokoll senden“-Option, über die Sie Protokolle direkt an Avid senden können. Ist die Protokolldatei größer als 15 MB, kann sie nicht direkt gesendet werden. Verwenden Sie in diesem Fall die Dateifreigabefunktion in iTunes, die weiter unten in diesem Abschnitt beschrieben ist. Ist diese ausgeschaltet (Standard), sind Protokolle sowie die „Protokoll senden“-Option deaktiviert.
Protokollebene	Diese Einstellung legt fest, wie viele Informationen im Protokoll gespeichert werden, wenn Loggen aktiviert ist. Die verfügbaren Optionen sind: „Ausführlich“, „Info“, „Warnung“ und „Fehler“.
Zeitüberschreitung bei Anforderung	Es stehen Intervalle von 10, 20 und 30 Sekunden sowie 1 Minute und 2 Minuten zur Auswahl.
Angemeldet bleiben	Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nach Ihrer ersten Anmeldung bei Interplay Central bei Avid Central angemeldet bleiben möchten.

Die folgende Tabelle beschreibt die Einstellungen für die Bearbeitung.

Bearbeitungsein-stellung	Beschreibung
Storys automatisch speichern	Ist diese Option aktiviert, speichert Avid Central eine Story automatisch, wenn Sie von einer geänderten Story zu anderen Assets im System navigieren. Ist sie deaktiviert, werden Sie aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern. Die Standardeinstellung ist „Ein“.

In der folgenden Tabelle sind die Einstellungen für den Sprecher-Modus beschrieben.

Sprecher-Modus-Einstellung	Beschreibung
Schriftgrad	Verfügbare Optionen für den Sprecher-Modus sind 18, 22, 26, 32 und 38.
Normaler Text	Dies ist das standardmäßige Textformat einer Story. Dabei gibt es die Optionen „Schwarz auf weiß“ oder „Weiß auf schwarz“.

Sprecher-Modus-Einstellung	Beschreibung
Sprechertext	Diese Option wird in Skripten oft für spezielle Anweisungen für den Sprecher verwendet. Dabei stehen „Weiß auf schwarz“, „Schwarz auf weiß“ oder „Rot auf weiß“ zur Auswahl.
Text für Untertitel	Dieser Text wird an den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel (sofern in Ihrer Redaktion ein solches Gerät verwendet wird) gesendet, um Text für hörbeeinträchtigte Menschen auszustrahlen. Dabei gibt es die Optionen „Weiß auf schwarz“, „Schwarz auf weiß“ oder „Grün auf weiß“.
Leere Storys überspringen	Ist diese Option aktiviert, werden im Sprecher-Modus alle Storys ohne Text oder Produktions-Cues übersprungen.

So senden Sie Protokolldateien an Avid:

1. Schließen Sie Ihr Gerät an einen Mac an.
2. Öffnen Sie iTunes und gehen Sie zu „Gerät > Apps“.
3. Wählen Sie Avid Central aus der Apps-Liste.
4. Wählen Sie aus der Avid Central-Dokumentenliste den Protokolle-Ordner.
5. Klicken Sie auf „Speichern unter“ oder ziehen Sie den Ordner an einen Speicherort auf Ihrem Computer.
6. Komprimieren Sie den Ordner und senden Sie ihn als E-Mail-Anhang an Avid.

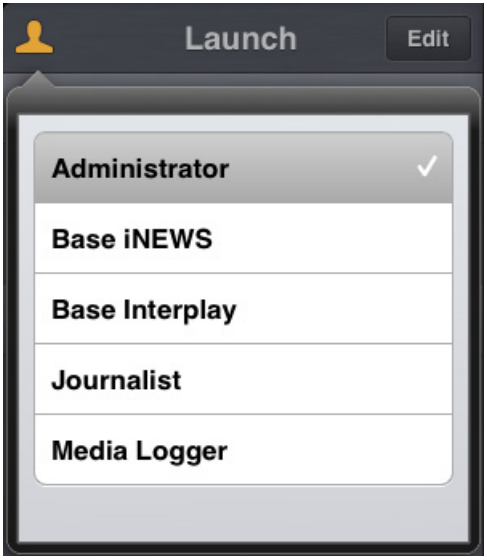
Ändern von Rollen

Je nach Ihrer Interplay Central-Konfiguration und -Lizenz haben Sie zum Bearbeiten Ihres Projekts möglicherweise mehrere Rollen zur Auswahl. Jede Rolle verfügt über mehrere Layouts und Berechtigungen. Falls Ihnen mehrere Rollen zur Verfügung stehen, können Sie über die Rollen-Schaltfläche im Starten-Bereich die Rolle wechseln.

Weitere Informationen zu Rollen finden Sie im *Interplay Central-Administrationshandbuch*.

So ändern Sie Ihre Rolle:

- Tippen Sie auf die Rollen-Schaltfläche und wählen Sie aus dem Menü eine neue Rolle.



Zugriff auf die iNEWS-Datenbank

Die iNEWS-Datenbank ist das Kernstück Ihres iNEWS-Systems. Die in der Redaktion erstellten Inhalte – Storys, Skripten und Sendeablaufpläne – werden in der Datenbank auf dem iNEWS-Server gespeichert. Fächer enthalten Storys, und die Fächer selbst sind in Verzeichnissen (auch als Ordner bezeichnet) gespeichert.

In der App als verfügbar angezeigte iNEWS-Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Fächern. In Avid Central 1.7 werden Fächer, die für die automatische Aktualisierung bei Änderungen markiert wurden, ohne Paginierung in der Seitenleiste angezeigt. Sie können kontinuierlich durch alle Storys in diesen Fächern scrollen.

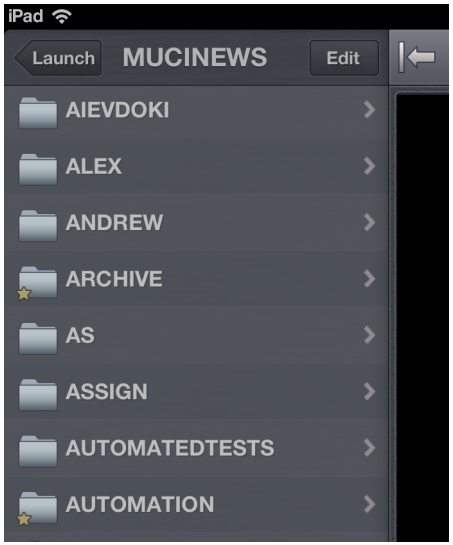
Wenn das Fach mehr als 1000 Storys enthält, dauert es möglicherweise einige Zeit, bis Avid Central sie empfängt und anzeigt. Deshalb müssen Sie eventuell den Wert für die Zeitüberschreitung bei Anforderung in den Avid Central-Einstellungen erhöhen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Avid Central-Einstellungen“ auf Seite 273.

In der App werden verschiedene Symbole zur Unterscheidung von Verzeichnissen, Fächern und Storys benutzt.

Symbol	Beschreibung
	Verzeichnisse enthalten Fächer oder Unterverzeichnisse. Anders als Fächer können Verzeichnisse nicht direkt Storys enthalten. Beispiel: Im Wires-Ordner sind Fächer mit eingehenden Feed-Storys enthalten.
	Über Fächer können Sie Storys in genauere Kategorien unterteilen. Ein Beispiel für ein Fach ist ein Sendeablaufplan.
	Storys, beispielsweise Feed-Storys, enthalten Text wie Kontaktinformationen oder eine Beschreibung eines Nachrichtenereignisses. Aus einer beliebigen Story kann ein Skript für eine Sendung erstellt werden. Skripten enthalten neben dem Text weitere Daten, darunter Produktions-Cues, Maschinensteuerungsanweisungen, Sprecheranweisungen und assoziierte Videosequenzen.

Symbole für Ziele im iNEWS-Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.

In der folgenden Abbildung sehen Sie ein Beispiel eines iNEWS-Systemverzeichnisses mit zwei als Favoriten gekennzeichneten Zielverzeichnissen.



Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines iNEWS-Systemverzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.

Sie können über die Avid Central Verzeichnisse, Fächer und Storys öffnen. Verzeichnisse und Fächer werden in der Seitenleiste geöffnet. Storys werden rechts neben der Seitenleiste im Script Editor geöffnet.

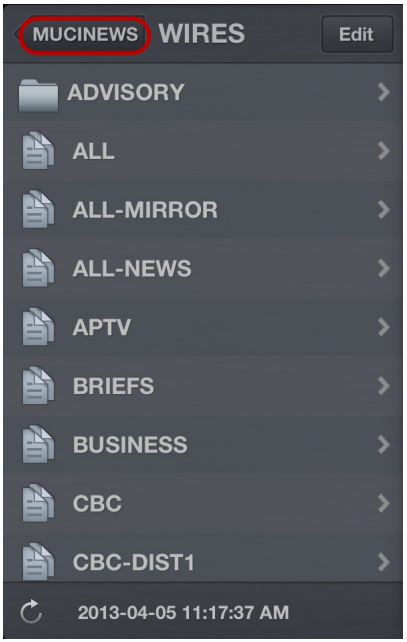
Wenn Sie eine gesperrte iNEWS-Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.

So öffnen Sie ein Verzeichnis:

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.

Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.

In der folgenden Abbildung sehen Sie das geöffnete Wires-Verzeichnis mit zahlreichen Fächern, die eingehende Feed-Storys enthalten.



Wires-Verzeichnis auf dem MUCINEWS iNEWS-Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste

So verlassen Sie ein Verzeichnis oder ein Fach:

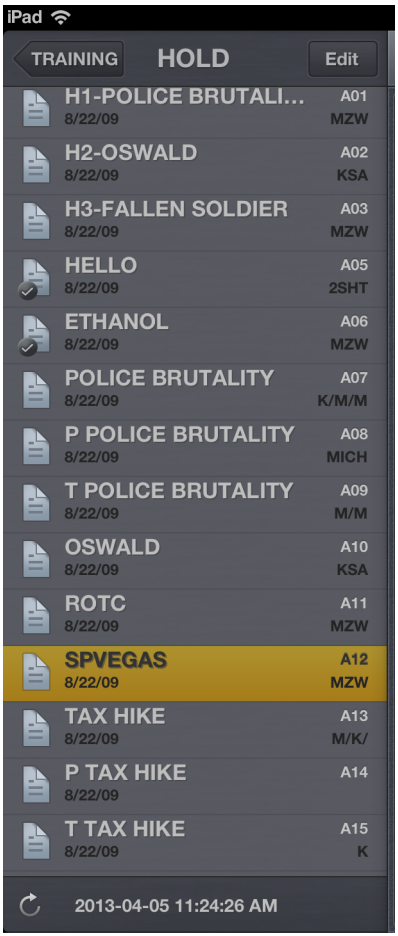
- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück“ angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.

So öffnen Sie ein Fach:

1. Navigieren Sie zu einem Fach in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach.

   In der folgenden Abbildung ist ein Sendeablaufplan-Fach dargestellt.



So öffnen Sie eine vorhandene Story:

1. Navigieren Sie zu einer Story in einem Fach.

Durch ein Story-Symbol mit einem Häkchen wird angezeigt, dass die Story genehmigt wurde. Sie können Storys auf einer iNEWS-Workstation oder in Avid Central genehmigen.

2. Tippen Sie zum Öffnen auf die Story.

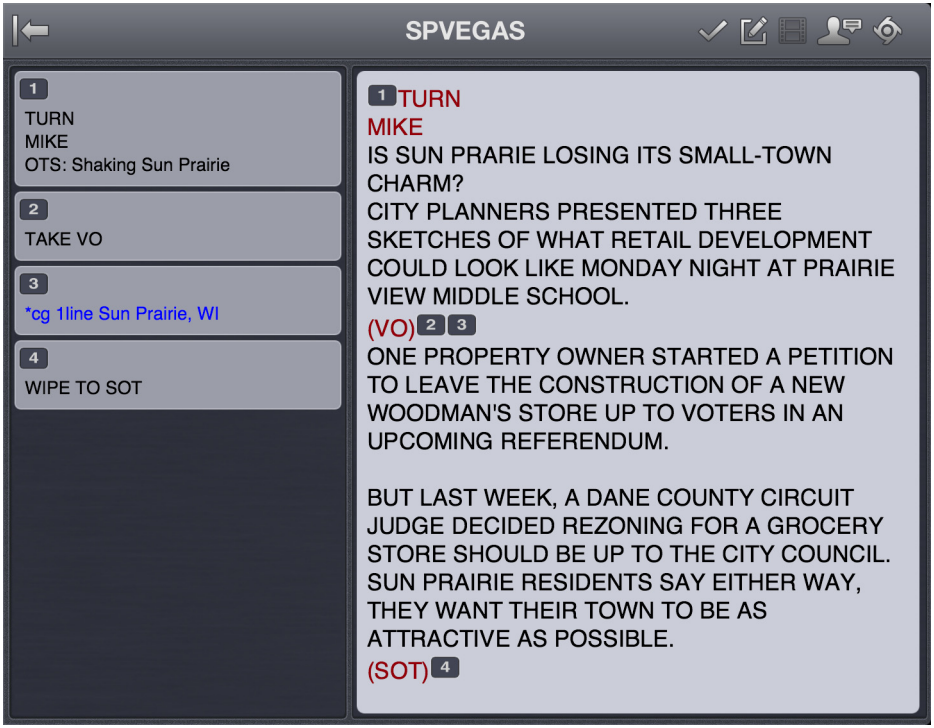
   Die Story wird im Script Editor geöffnet, der über zwei Abschnitte verfügt:

   – die Cue-Liste auf der linken Seite, die Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen enthält;

   – die Story auf der rechten Seite, die den Story-Text sowie Sprecheranweisungen und Produktions-Cue-Marken enthält.

   Um die Ansicht zu erweitern und nur den Script Editor anzuzeigen, können Sie die Seitenleiste ausblenden.

   In der folgenden Abbildung wird der Script Editor mit einer Story, die durch Nummern gekennzeichnete Produktions-Cue-Marken enthält, dargestellt. Diese Marken entsprechen den Produktions-Cues und Maschinensteuerungsanweisungen in der Cue-Liste links neben der Story. Blauer Text kennzeichnet Maschinensteuerungsanweisungen. Durch schwarzen Text werden Produktions-Cues gekennzeichnet. Sprecheranweisungen erscheinen als roter Text innerhalb des Story-Texts.


SPVEGAS
1
TURN
MIKE
OTS: Shaking Sun Prairie
2
TAKE VO
3
*cg 1line Sun Prairie, WI
4
WIPE TO SOT
1 TURN
MIKE
IS SUN PRARIE LOSING ITS SMALL-TOWN CHARM?
CITY PLANNERS PRESENTED THREE SKETCHES OF WHAT RETAIL DEVELOPMENT COULD LOOK LIKE MONDAY NIGHT AT PRAIRIE VIEW MIDDLE SCHOOL.
(VO) 2 3
ONE PROPERTY OWNER STARTED A PETITION TO LEAVE THE CONSTRUCTION OF A NEW WOODMAN'S STORE UP TO VOTERS IN AN UPCOMING REFERENDUM.
BUT LAST WEEK, A DANE COUNTY CIRCUIT JUDGE DECIDED REZONING FOR A GROCERY STORE SHOULD BE UP TO THE CITY COUNCIL.
SUN PRAIRIE RESIDENTS SAY EITHER WAY, THEY WANT THEIR TOWN TO BE AS ATTRACTIVE AS POSSIBLE.
(SOT) 4

So navigieren Sie zur nächsten bzw. vorherigen Story im Fach:

- Streichen Sie mit dem Finger von links nach rechts oder von rechts nach links über den Bildschirm.

Diese Methode funktioniert nicht, wenn Sie im Bearbeitungsmodus an einer Story arbeiten.

So laden Sie eine Story neu:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

So fügen Sie eine neue Story hinzu:

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie im Fach auf die Story, unter der Sie die neue Story einfügen möchten.

3. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.
4. Ändern Sie den Story-Titel in der Seitenleiste. Weitere Informationen zur Vorgehensweise beim Bearbeiten des Story-Titels finden Sie unter „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 283.
5. Tippen Sie auf „Fertig“.

Anzeigen eines mit einem Skript assoziierten Videos

Wenn in der Interplay Central Web-App Sequenzen mit Storys assoziiert wurden, können Sie im Media-Viewer in Avid Central eine Vorschau der Storys anzeigen.

Wenn Ihr Interplay Central-System nur als iNEWS-Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.

Im Querformat-Modus erscheint ein kleiner Media Viewer oberhalb der Cue-Liste im Script Editor. Sie können den Viewer jedoch auch auf Vollbild erweitern. Benutzen Sie im Hochformat-Modus die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche, um den Viewer im Vollbildmodus zur Vorschau der Sequenz zu öffnen.

Der Viewer wird im Querformat angezeigt. Die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche ist in beiden Modi nur verfügbar, wenn eine Videoskriptsequenz mit der geöffneten Story assoziiert ist.

In der folgenden Tabelle sind die Schaltflächen zum Öffnen und Benutzen des Media Viewer beschrieben.

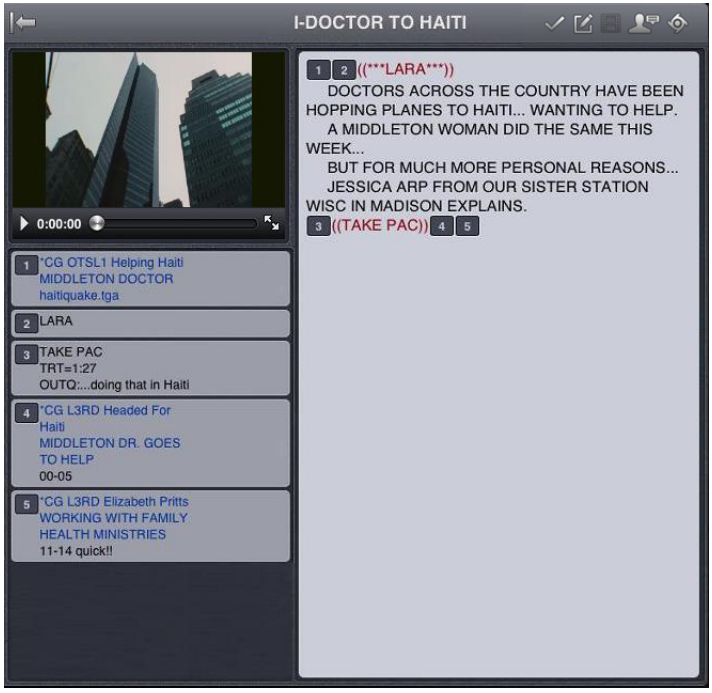
Schaltfläche	Beschreibung
	Mit der Wiedergabe-Schaltfläche wird die Sequenz abgespielt, sodass Sie das mit der Story assoziierte Video ansehen können. Diese Schaltfläche ändert sich während der Wiedergabe der Sequenz zu einer Pause-Schaltfläche.
	Die Wiedergabelinie erlaubt Ihnen das Navigieren an eine neue Position auf der Wiedergabe-Timeline des Viewers.

Schaltfläche	Beschreibung
	Mittels Maximieren-Schaltfläche wird der Viewer in den Vollbildmodus versetzt. Diese Schaltfläche wechselt zu „Minimieren“, wenn sich der Viewer im Vollbildmodus befindet.
	Mittels „Sequenz öffnen“-Schaltfläche wird der Viewer im Vollbildmodus geöffnet.

Sie können Videosequenzen anzeigen, die wie folgt erstellt wurden:

- Sie haben die Sequenz in Interplay Central erstellt und geändert.
- Sie haben die Sequenz in Interplay Central erstellt und in Avid NewsCutter oder Avid Media Composer geändert. In diesem Fall werden im Medien-Viewer eventuell einige Effekte nicht angezeigt.
- Sie haben die Sequenz in Instinct erstellt und in Interplay Central geändert.

Direkt in NewsCutter oder Media Composer erstellte Sequenzen können nicht angezeigt werden. Auch in Interplay Assist oder Interplay Access erstellte Einstellungslisten können nicht wiedergegeben werden.



So zeigen Sie eine mit einem Skript assoziierte Videosequenz an:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Tippen Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche des Viewers, die sich oberhalb der Cue-Liste von Script Editor befindet. (Diese Option ist nur für den Querformat-Modus relevant und gilt nicht für den Hochformat-Modus.)
   - Tippen Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche (oder im Viewer auf die Maximieren-Schaltfläche), um den Viewer im Vollbildmodus zu öffnen. Tippen Sie dann auf die Wiedergabe-Schaltfläche.
2. (Optional:) Wenn Sie den Viewer vergrößert haben, können Sie auf die Minimieren-Schaltfläche tippen, um den Viewer in der Originalgröße und an seinem ursprünglichen Ort im Script Editor wiederherzustellen.

So generieren Sie ein neues Sequenz-Videoproxy für die Wiedergabe:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

Bearbeiten von Storys

Über die Tablet-App können Sie neue Storys erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können auch den Titel einer Story ändern.

Wenn Sie eine Story bearbeiten, schützt sie das System mit einer Bearbeitungssperre, sodass sie von anderen Benutzern nicht geändert werden kann, während Sie an ihr arbeiten. Die Bearbeitungssperre gilt nur für den Story-Hauptteil, wenn Sie den Hauptteil bearbeiten bzw. nur für den Story-Titel (Slug), wenn Sie diesen in der Seitenleiste bearbeiten, oder wenn Sie eine Story genehmigen. Wenn Sie eine neue Story beginnen, gilt die Bearbeitungssperre für den Story-Hauptteil und den Titel. Die Bearbeitungssperre wird freigegeben, wenn Sie die Story speichern oder schließen oder Ihre Änderungen verwerfen.

Wenn Sie eine gesperrte iNEWS-Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.

Avid Central unterstützt Standardbearbeitungsfunktionen, wie sie in den meisten Textbearbeitungsprogrammen enthalten sind, darunter Ausschneiden, Kopieren und Einfügen.

Text kann innerhalb einer Story oder aus einer anderen Story ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden und Kopieren von Text speichert das System den Text in der Zwischenablage. Es kann sich jeweils nur ein Textblock in der Zwischenablage befinden. Wenn Sie also neuen Text ausschneiden oder kopieren, wird der vorhandene Text in der Zwischenablage durch den neuen ersetzt.

So bearbeiten Sie eine vorhandene Story:

1. Navigieren Sie im Fach zu der vorhandenen Story und öffnen Sie sie.
2. Tippen Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche.

   Wenn sich die Farbe des Symbols auf der „Story bearbeiten“-Schaltfläche von weiß zu orange ändert, ist der Bearbeitungsmodus aktiviert und Sie können die Story bearbeiten. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten.
3. Tippen Sie in die Story und beginnen Sie mit dem Bearbeiten des Texts.
4. Wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, speichern Sie die Story. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 286.

So bearbeiten Sie Text:

1. Tippen Sie auf die Story, lassen Sie den Finger darauf und tippen Sie dann entweder auf „Auswählen“ oder „Alles auswählen“.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - Wählen Sie „Ausschneiden“.
   - Wählen Sie „Kopieren“.
   - Wählen Sie „Einfügen“.

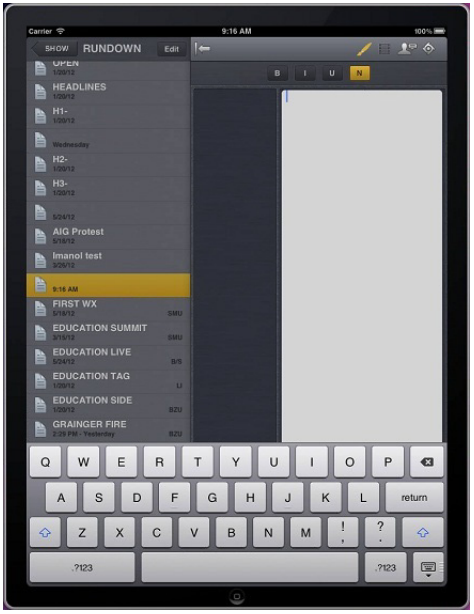
So fügen Sie eine neue Story hinzu:

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.

Die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story erscheint erst in der Seitenleiste, nachdem Sie dort auf die Bearbeiten-Schaltfläche getippt haben.

Im aktuellen Fach wird eine leere Story hinzugefügt, deren Bearbeitungsmodus bereits aktiviert ist. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten. Der Cursor wird im leeren Titel-Feld platziert.

Wenn Sie sich (im Script Editor) im Bearbeitungsmodus befinden, wird die Bildschirmtastatur angezeigt.

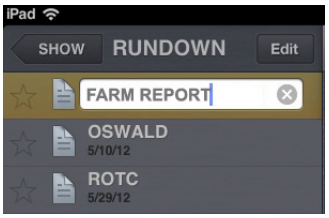


Die Avid Central-App kann zudem mit einer Bluetooth®-Tastatur verwendet werden.

3. Geben Sie den Titel Ihrer Story ein.
4. (Optional:) Geben Sie Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen ein.
5. Speichern Sie die Story. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 286.

So bearbeiten Sie den Titel (Slug) einer Story.

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Seitenleiste im Fach auf den Story-Titel der gewünschten Story und lassen Sie den Finger darauf.
3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen der Story.



Dank einer Bearbeitungssperre für das Story-Formular können andere den Story-Titel während der Bearbeitung durch Sie nicht ändern.

4. Tippen Sie auf „Fertig“.

Methoden zum Speichern von Storys

Neu erstellte oder geänderte Storys speichern Sie nach dem Bearbeiten der Story im Bearbeitungsmodus, indem Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche tippen. Eine Meldung wird eingeblendet, die Sie zum Bestätigen der Änderungen auffordert. Sie können die Story speichern oder den Bearbeitungsmodus verlassen, ohne Ihre Änderungen zu speichern.

Storys werden auch in folgenden Fällen gespeichert:

- Sie wechseln zu einer anderen App oder schicken Avid Central in den Hintergrund, indem Sie die Home-Taste drücken.
- Ihr Gerät wird nach einer Zeitüberschreitung der Einstellung für die automatische Sperre in den Ruhezustand versetzt.
- Wenn Sie ein Smart Cover verwenden und es schließen, wird das Gerät in den Ruhezustand versetzt.

Wenn Sie in den Avid Central-Einstellungen „Storys automatisch speichern“ aktiviert haben, können Sie neue erstellte oder vorhandene Storys auf mehrere Arten speichern:

- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie auf eine andere Story im Fach tippen.
- Die Anwendung speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie auf die „Sprecher-Modus“-Schaltfläche tippen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie ein Asset vom Production-Server zur Anzeige auswählen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie über den Starten-Bereich Ihre Rolle wechseln.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie sich von der App abmelden.

Formatieren eines Skripts

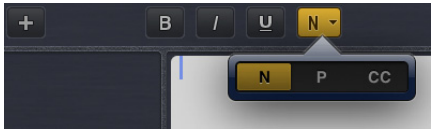
Wenn Sie eine Story schreiben, wird Text im Standardtextstil dargestellt. Sie können die Textdarstellung jedoch ändern, beispielsweise Text standardmäßig fett formatieren. Beim Formatieren einer Story als Skript für eine Nachrichtensendung möchten Sie möglicherweise bestimmte Textabschnitte durch spezielle Textstile darstellen – beispielsweise Sprecheranweisungen oder optional zuschaltbare Untertitel.

Sprecheranweisungen sind kurze Anleitungen speziell für Nachrichtensprecher. Der Sprechertext ist rot und erscheint auf dem Teleprompter in invertierter Darstellung. Dieser Text wird bei der Berechnung der Lesezeit durch das System nicht eingerechnet.

Optional zuschaltbare Untertitel werden häufig für die Darstellung von Soundbites in Textform benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird im Skript grün dargestellt und wird an einen Encoder für solche Untertitel gesendet, falls Ihr Sender für die Ausstrahlung von Skripten für hörbeeinträchtigte Menschen ein derartiges Gerät benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel erscheint nicht auf dem Teleprompter und hat keine Auswirkung auf die durch das System berechnete Lesezeit.

An den Teleprompter und den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel wird der normale Standardtextstil gesendet.

In der Tablet-App öffnen Sie über die Bearbeiten-Symbolleiste ein Menü mit Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie das Textformat in Fettdruck, Kursiv oder Unterstreichung ändern oder Text speziell für Sendeskripten formatieren.



Wählen Sie die vierte Formatierungsschaltfläche auf der Symbolleiste, um spezielle Formatoptionen zu erhalten. Die Buchstaben-Symbole auf der Schaltfläche ändern sich je nach ausgewähltem Format oder zeigen das Format des Texts an der Stelle, an der sich der Cursor gerade befindet, an. Wenn Sie ein Format auswählen, werden die entsprechenden Schaltflächen auf der Menüleiste orange.

Zum Formatieren von Text wählen Sie den Text aus und gehen Sie wie folgt vor:

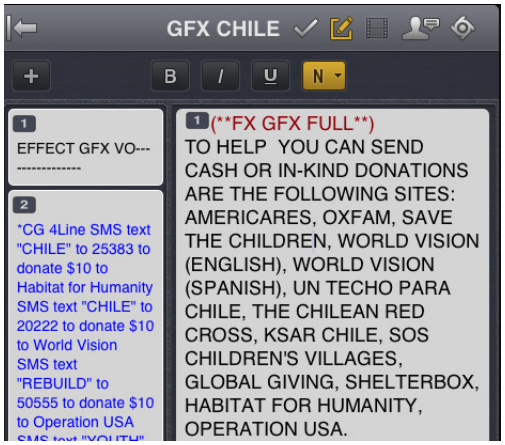
- Um Text fett darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie die B-Schaltfläche.
- Um Text kursiv darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die I-Schaltfläche (für engl. italics, kursiv).
- Um Text unterstrichen darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die U-Schaltfläche.
- Um Text als Sprecheranweisung zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die P-Schaltfläche (für engl. presenter, Sprecher).
- Um Text für optional zuschaltbare Untertitel zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die CC-Schaltfläche (für engl. closed caption, optional zuschaltbare Untertitel).
- Um Text als normalen Text zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die N-Schaltfläche.

Sie können das Format auch auswählen, bevor Sie mit der Texteingabe beginnen. Der eingegebene Text wird dann im ausgewählten Format angezeigt. Um das Format für den Text, den Sie eingeben, zu ändern, können Sie jederzeit ein anderes Format auswählen.

Hinzufügen von Produktions-Cues

Wenn Sie eine Story als Skript für eine Nachrichtensendung formatieren, können Sie Produktions-Cues mit wichtigen Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte wie beispielsweise Schriftgeneratoren hinzufügen.

In der Tablet-App gibt es im Menü die Plus-Schaltfläche (+), mit deren Hilfe Sie Skripten Informationen hinzufügen.


GFX CHILE
B
I
U
N
1
EFFECT GFX VO---
2
*CG 4Line SMS text "CHILE" to 25383 to donate $10 to Habitat for Humanity SMS text "CHILE" to 20222 to donate $10 to World Vision SMS text "REBUILD" to 50555 to donate $10 to Operation USA
1
(**FX GFX FULL**)
TO HELP YOU CAN SEND CASH OR IN-KIND DONATIONS ARE THE FOLLOWING SITES: AMERICARES, OXFAM, SAVE THE CHILDREN, WORLD VISION (ENGLISH), WORLD VISION (SPANISH), UN TECHO PARA CHILE, THE CHILEAN RED CROSS, KSAR CHILE, SOS CHILDREN'S VILLAGES, GLOBAL GIVING, SHELTERBOX, HABITAT FOR HUMANITY, OPERATION USA.

Produktions-Cues werden Skripten im Story-Bereich hinzugefügt und im Cue-Liste-Bereich des Script Editor bearbeitet. Jeder Produktions-Cue, den Sie einem Skript hinzufügen, ist mit einer Nummer versehen. Diese Nummer erscheint im Skript als Produktions-Cue-Marke an der Stelle, die der Einfügestelle des Textfelds des Produktions-Cues in der Cue-Liste entspricht. Sie können alle Marken auswählen und innerhalb der Story verschieben oder daraus entfernen. Beim Verschieben oder Löschen wird der Marken-Text ebenfalls verschoben oder gelöscht.

So fügen Sie einen Produktions-Cue in ein Skript ein:

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Tippen Sie auf die Plus-Schaltfläche
3. Geben Sie die Information für den Produktions-Cue ein, zum Beispiel „Take VO“, „On Camera“, „Take SOT“ oder „Take Live“.

Wenn Sie an eine andere Stelle in der App navigieren, wird die die Information in dem neu eingefügten Produktions-Cue automatisch gespeichert. Möchten Sie sich abmelden oder die App schließen, werden Sie in einer Meldung aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.

So verschieben Sie einen Produktions-Cue in einem Skript:

- Wählen Sie die Produktions-Cue-Marke, schneiden Sie sie aus und fügen Sie sie an einer andere Stelle im Skript ein.

Um einen Produktions-Cue aus einem Skript zu löschen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Platzieren Sie den Cursor rechts neben die Produktions-Cue-Marke und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.
- Wählen sie den Produktions-Cue aus und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.

Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen

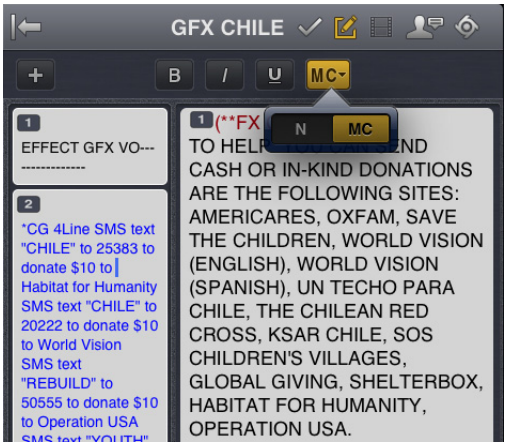
Wenn in Ihrem Sender ein Sendesteuerungssystem integriert ist, zum Beispiel iNEWS Command, können Produktions-Cues Maschinensteuerungsanweisungen enthalten.

Solchen Anweisungen muss ein Sternchen (*) vorausgehen und sie müssen in einem speziellen Format geschrieben sein – beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa CG für einen Schriftgenerator (engl. character generator). Nach dem Befehl wird im Format ein bestimmtes Element oder eine Vorlage festgelegt, zum Beispiel „2line“ für eine Vorlage, die zwei Zeilen für Fulfillment-Daten enthält. Falls weitere Kommentare oder Informationen erforderlich sind, werden diese in den folgenden Zeilen des Produktions-Cue-Textfelds angegeben.

Das folgende Beispiel erläutert den Vorgang für eine Maschinensteuerungsanweisung für eine Schriftgenerator-Grafik mit zwei Zeilen. Über die erste Zeile wird die korrekte Vorlage abgerufen. In den folgenden Textzeilen werden die Fulfillment-Daten, die in der Grafik erscheinen, angegeben.

So fügen Sie eine Maschinensteuerungsanweisung für ein CG-Ereignis hinzu:

1. Fügen Sie einen Produktions-Cue in das Skript ein oder öffnen Sie einen vorhandenen.
2. (Optional:) Während der Cursor dort steht, wo sich ein Produktions-Cue befindet, tippen Sie auf die vierte Formatierungsschaltfläche in der Bearbeiten-Symbolleiste und wählen Sie „MC“ (machine control, Maschinensteuerung).


GFX CHILE
B
I
U
MC
N
MC
1
EFFECT GFX VO---
2
*CG 4Line SMS text "CHILE" to 25383 to donate $10 to Habitat for Humanity SMS text "CHILE" to 20222 to donate $10 to World Vision SMS text "REBUILD" to 50555 to donate $10 to Operation USA
1
(**FX
TO HELP
CASH OR IN-KIND DONATIONS ARE THE FOLLOWING SITES: AMERICARES, OXFAM, SAVE THE CHILDREN, WORLD VISION (ENGLISH), WORLD VISION (SPANISH), UN TECHO PARA CHILE, THE CHILEAN RED CROSS, KSAR CHILE, SOS CHILDREN'S VILLAGES, GLOBAL GIVING, SHELTERBOX, HABITAT FOR HUMANITY, OPERATION USA.

Durch Eingeben des Sternchens (*) wird Ihr Text automatisch vom Normalformat auf das Maschinensteuerungsformat umgestellt und erscheint blau.

3. Geben Sie den Maschinensteuerungsbefehl ein, beispielsweise **`*CG 2line,`** und bestätigen Sie die Eingabe.
4. Geben Sie die erste Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, beispielsweise **`Max Mustermann`**, und bestätigen Sie die Eingabe.
5. Geben Sie die zweite Textzeile für die zweizeilige CG-Grafik ein, beispielsweise **`Musterstadt`**.

   Ihre CG-Maschinensteuerungsanweisung wird in blauer Schrift dargestellt.

Arbeiten mit Links in Storys

Eine Story kann mehr als nur einfachen Text enthalten. Sie kann eine URL auf eine Webseite enthalten oder eine E-Mail-Adresse einer Kontaktperson, die Sie benötigen könnten. Werden Weblinks oder E-Mail-Adressen in Storys aufgenommen, so werden sie zu dynamischen Links. Sie können sie im Browser Ihres Tablets öffnen oder ein E-Mail-Fenster öffnen.

So öffnen Sie aus einer Story einen Weblink:

- Tippen Sie auf den Link in der Story.

  Der Webbrowser Ihres Tablets wird geöffnet und die Webseite wird geladen.

So senden Sie aus einer Story eine E-Mail an einen Kontakt:

1. Tippen Sie in der Story auf die E-Mail-Adresse.

   Ihr Tablet öffnet in seiner Standard-E-Mail-Anwendung ein E-Mail-Fenster.
2. Schreiben Sie Ihre E-Mail.
3. Tippen Sie auf „Senden“.

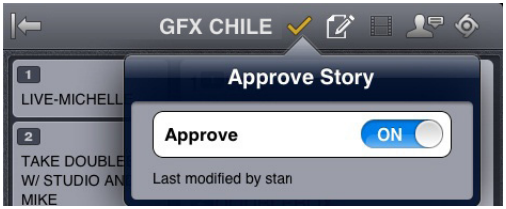
Genehmigen von Storys

Durch das Genehmigen von Storys behalten Nachrichtenproduzenten den Überblick darüber, welche Skripten vor der Ausstrahlung überprüft wurden. Storys können auf einer iNEWS-Workstation, oder in der Avid Central-App auf einem iPad oder iPhone genehmigt werden.

Zum Genehmigen von Storys benötigen Sie den Schreibzugriff auf das Fach, in dem sich die Story befindet.

So genehmigen Sie eine Story in der Tablet-App:

1. Öffnen Sie die Story, die Sie genehmigen möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und aktivieren Sie die „Genehmigen“-Option.



So heben Sie die Genehmigung einer Story in der Tablet-App auf:

1. Wählen Sie die Story, deren Genehmigung Sie aufheben möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und deaktivieren Sie die „Genehmigen“-Option.

Aktivieren des Sprecher-Modus

In der Avid Central-App können Skripten in einer Seitenansicht angezeigt werden, die gedruckten Skripten für Nachrichtensprecher ähnelt. Diese Methode des Anzeigens von Storys wird als „Sprecher-Modus“ bezeichnet. In diesem Modus werden Story und Storypositionen in einem Sendeablaufplan in Interplay Central automatisch aktualisiert. Aktualisierungen der aktuell angezeigten Story werden jedoch nicht berücksichtigt. Wenn ein anderer Benutzer Änderungen an den Storys im Sendeablaufplan vornimmt, werden diese im Hintergrund von Interplay Central automatisch aktualisiert.

Zudem werden lokale Cache-Dateien von Storys auf dem Tablet zum Offline-Einsatz im Sprecher-Modus erstellt. So können Sie Ihre Arbeit, solange Sie sich im Sprecher-Modus befinden, fortsetzen, auch wenn Ihre Verbindung zum Server getrennt wird. Bei getrennter Verbindung werden jedoch keine Aktualisierungen vorgenommen.

So aktivieren Sie den Sprecher-Modus:

1. Öffnen Sie einen Sendeablaufplan.
2.
   Tippen Sie auf die Sprecher-Modus-Schaltfläche.

   Der Sprecher-Modus öffnet die ausgewählte Story in der Seitenleiste. Die restlichen Storys des Sendeablaufplans werden geladen und als Cache-Dateien lokal auf Ihrem Gerät abgelegt werden. Der Fortschritt dieses Vorgangs wird in einem Dialogfeld angezeigt. Dieses wird geschlossen, sobald der Cache-Vorgang abgeschlossen ist.

   Storys werden in folgender Reihenfolge geladen:

   – Story vor der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   – Story nach der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   – zweite Story nach der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   – schrittweises Laden des restlichen Sendeablaufplans nach der ausgewählten Story
   – zweite Story vor der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   – schrittweises Laden des restlichen Sendeablaufplans vor der ausgewählten Story

So navigieren Sie im Sprecher-Modus durch Skripten:

- Streichen Sie nach links oder tippen Sie auf die rechte Kante des Bildschirms, um zur nächsten Seite zu gelangen.
- Streichen Sie nach rechts oder tippen Sie auf die linke Kante des Bildschirms, um zur vorherigen Seite zu gelangen.

So beenden Sie den Sprecher-Modus:

- Verlassen Sie den Modus mit der Zuziehgeste.

Sie können das Aussehen von Text im Sprecher-Modus über einige Einstellungen Avid Central individuell gestalten. Zudem gibt es eine Option, um leere Story bei aktiviertem Sprecher-Modus zu überspringen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der Avid Central-Einstellungen“ auf Seite 273.

Arbeiten mit Favoriten

Um sich die Navigation zu erleichtern, können Sie bestimmte Speicherorte im Nachrichtenredaktionssystem oder in Interplay Production als Favoriten festlegen. Diese werden im Starten-Bereich angezeigt.

In der Tablet-App gelangen Sie über die Favoriten-Liste schnell zu Ihren am häufigsten benutzten Assets, Verzeichnissen, Fächern und Storys. Sie können Ihre Favoriten-Liste bearbeiten, indem Sie neue Favoriten hinzufügen, Favoritennamen bearbeiten oder Favoriten aus der Liste löschen.

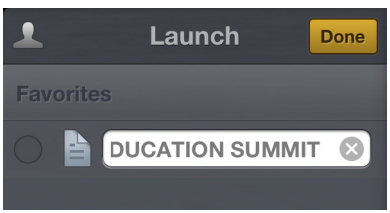
So erstellen Sie einen Favoriten:

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie auf den grauen Stern neben dem Asset, dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel festlegen möchten. Goldene Sterne kennzeichnen ausgewählte Ziele, graue stehen für nicht ausgewählte Ziele. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.
3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Alle ausgewählten Elemente erscheinen im Starten-Bereich in der Favoriten-Liste. Ein goldener Stern erscheint über dem Symbol jedes Favoriten-Ziels im Systemverzeichnis.

So bearbeiten Sie den Namen eines Favoriten:

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Liste auf den Namen, den Sie bearbeiten möchten.
3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen.



Beispiel: Wenn Sie mehrere Sendeablaufplan-Fächer in der Favoriten-Liste haben möchten, können einige davon den gleichen Fachnamen haben. Sie können diese in der Liste bearbeiten, um die Ablauflisten für die Früh-, Mittags- und Abendausstrahlung der Nachrichten unterscheiden zu können.

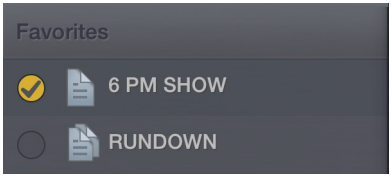
4. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Der Name des Favoriten wird geändert. Dieser Vorgang hat keine Auswirkung auf den Namen der Story, des Assets, des Fachs oder des Sendeablaufplans in iNEWS oder Interplay Production.

So löschen Sie einen Favoriten:

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie links neben dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel entfernen möchten. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.

   Neben dem Titel des ausgewählten Elements wird ein Häkchen angezeigt. Graue Kreise kennzeichnen die nicht ausgewählten Elemente.



3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Die App löscht ausgewählte Elemente aus Ihrer Favoriten-Liste.

Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys

Sie können die Avid Central-Mobil-App auch verwenden, um lokal zwischengespeicherte Fächer und Storys auf Ihrem Mobilgerät anzuzeigen, ohne beim iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem Ihres Senders angemeldet zu sein.

Im Start-Panel werden zwischengespeicherte Fächer und Storys in der Favoriten-Liste angezeigt, wenn Sie im Offline-Modus arbeiten.

Folgendes ist beim Zwischenspeichern von Fächern und Storys zu beachten:

- Sie können im Sprecher-Modus aus einem zwischengespeicherten Fach im Offline-Modus arbeiten.
- Das Zwischenspeichern eines Fachs dauert möglicherweise einige Zeit, abhängig von der Größe des Fachs. Sie können einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zwischenspeichern von Fächern und Storys“ auf Seite 295.
- Wenn Sie einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen, wird kein Teil des Fachs oder der Story gespeichert.
- Sie können ein Fach mit bis zu 1000 Storys zwischenspeichern. Wenn ein Fach mehr als diese Anzahl enthält, werden von Avid Central nur die ersten 1000 Storys zwischengespeichert.
- Tritt während des Zwischenspeicherns von Storys ein Fehler auf – wenn beispielsweise die Verbindung zum Server abbricht oder Sie Ihr Gerät sperren – wird der Vorgang unterbrochen.
- Avid Central aktualisiert die Cache-Inhalte nur, wenn der Vorgang erfolgreich abgeschlossen wird. Wenn Sie das gleiche Fach oder die gleiche Story schon einmal zwischengespeichert haben, können Sie auch auf den alten Cache zugreifen.
- Wenn Storys bzw. Teile einer Story aus einem für den Cache markierten Fach gelöscht wurden, werden Sie beim Zwischenspeicherungs-Vorgang übersprungen.
- Wenn Sie ein Fach und eine Story aus dem Fach als Favoriten festlegen, erstellt der Zwischenspeicherungs-Vorgang zwei separate Cache-Versionen der Story: eine innerhalb des zwischengespeicherten Fachs und die andere für die einzeln zwischengespeicherte Story.

Zwischenspeichern von Fächern und Storys

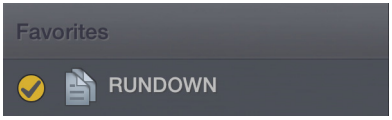
Um Fächer und Storys im Offline-Modus anzuzeigen, müssen Sie sie als Favoriten festlegen, bevor sie lokal zwischengespeichert und ohne Verbindung zum Server angezeigt werden können (siehe „Arbeiten mit Favoriten“ auf Seite 292).

Sie können einen Cache für ein Fach oder eine Story löschen, indem Sie das Element aus der Favoriten-Liste löschen.

So wird ein Fach oder eine Story in der Favoriten-Liste zwischengespeichert:

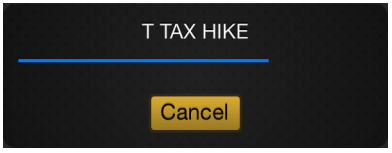
1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und tippen Sie in der Favoriten-Liste links neben dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie zwischenspeichern möchten. Sie können mehrere Fächer oder Storys gleichzeitig auswählen.

   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.



2. Tippen Sie auf die Cache-Schaltfläche.

   Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Zwischenspeicherung-Vorgangs an. Um den Zwischenpeicherungs-Vorgang zu beenden, tippen Sie auf die Abbrechen-Schaltfläche.



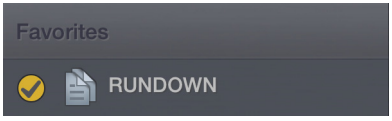
   Wenn der Zwischenpeicherungs-Vorgang abgeschlossen ist, wird ein Dialogfeld mit den Ergebnissen angezeigt.

3. Klicken Sie auf „OK“.

So entfernen Sie einen Cache von Ihrem Gerät:

1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und wählen Sie in der Favoriten-Liste das Fach oder die Story, das bzw. die Sie löschen möchten.

   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.



2. Tippen Sie auf die Papierkorb-Schaltfläche.

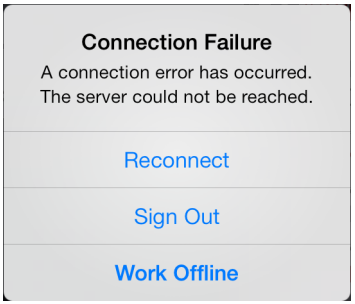
   Das Fach bzw. die Story wird aus der Favoriten-Liste entfernt und der Cache wird gelöscht.

Anzeigen von Fächern und Storys im Offline-Modus

Wenn die Verbindung mit Interplay Central abbricht, können Sie auch offline arbeiten. Dabei haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys anzuzeigen, die Sie auf Ihrem Mobilgerät zwischengespeichert haben.

So zeigen Sie zwischengespeicherte Fächer und Storys an, nachdem die Verbindung zu Interplay Central unterbrochen wurde:

1. Tippen Sie im Verbindungsfehler-Dialogfeld auf „Offline arbeiten“.



   Avid Central zeigt den Starten-Bereich mit allen zwischengespeicherten Fächern und Storys in der Favoriten-Liste an.

2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach oder die Story.

Avid Central und Interplay Production

Sie haben Zugriff auf Assets, die in einer Interplay Production-Datenbank gespeichert sind, darunter Video- und Audioclips und Grafiken. In der App als verfügbar angezeigte Interplay-Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Medienassets.

Interplay Production-Assets werden durch verschiedene Symbole gekennzeichnet:

Symbol	Beschreibung
	Verzeichnisse enthalten Medienassets oder Unterverzeichnisse.
	Ein Audioclip verweist auf Audio-Mediendateien, die aus aufgenommenen oder importierten Audiodateien erstellt wurden. Audioclips werden im Medien-Viewer mit Hilfe des Audioclip-Symbols dargestellt.
	Ein Masterclip verweist auf Audio- oder Video-Mediendateien, die aus aufgenommenem oder importiertem Material erstellt wurden.
	Ein Subclip verweist auf den jeweils ausgewählten Ausschnitt eines Masterclips.

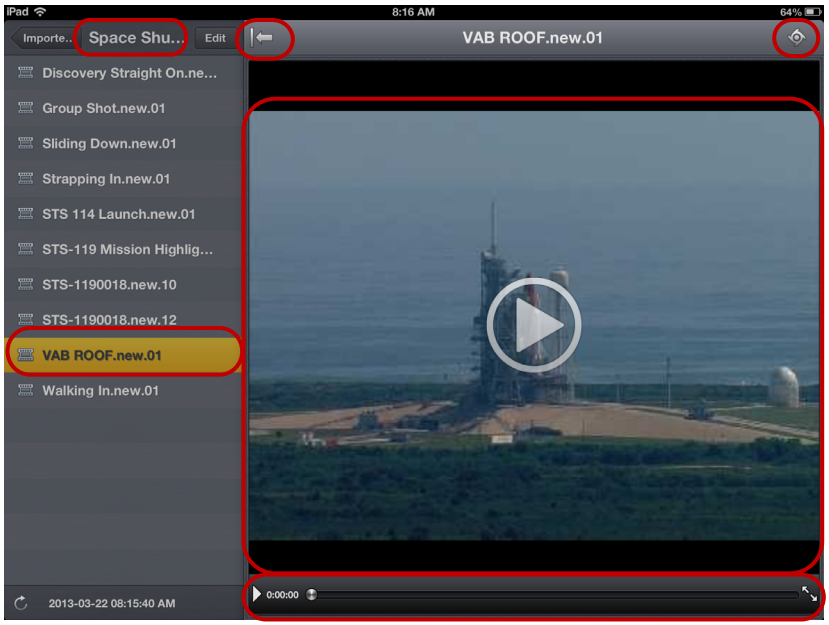
Symbol	Beschreibung
	Eine Sequenz ist ein bearbeitetes Programm (vollständig oder Teil), das aus anderen Clips erstellt wurde.
	Ein Effektclip verweist auf einen nicht gerenderten Effekt, den Sie erstellt haben. Bei Effektclips ist keine Vorschau im Medien-Viewer möglich.
	Ein Gruppenclip enthält zwei oder mehr Clips, die auf Basis eines gemeinsamen Timecodes sequenziell aneinandergereiht wurden.

Symbole für Ziele im Interplay Production-Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.

Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines Asset-Verzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.

Anzeigen von Medienassets in Avid Central

Mit Avid Central können Sie Verzeichnisse und Medienassets öffnen, die in der Interplay-Datenbank gespeichert sind. Verzeichnisse und eine Assetliste werden in der Seitenleiste geöffnet. Im Media-Viewer können Sie Assets anzeigen und wiedergeben.



Medien-Viewer – oben: ausgewähltes Verzeichnis, Anzeigen/Ausblenden-Schaltfläche, Aktionen-Schaltfläche; Mitte: ausgewähltes Asset, Medien-Player; unten: Mediensteuerelemente

So öffnen Sie ein Verzeichnis:

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.

Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.

In der folgenden Abbildung ist das geöffnete Scuba Diver-Verzeichnis abgebildet, in dem ein Unterverzeichnis und mehrere Medienassets zu sehen sind.

Scuba Diver-Verzeichnis auf dem Interplay Production-Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste gibt das übergeordnete Verzeichnis an

So gehen Sie aus einem Verzeichnis zurück:

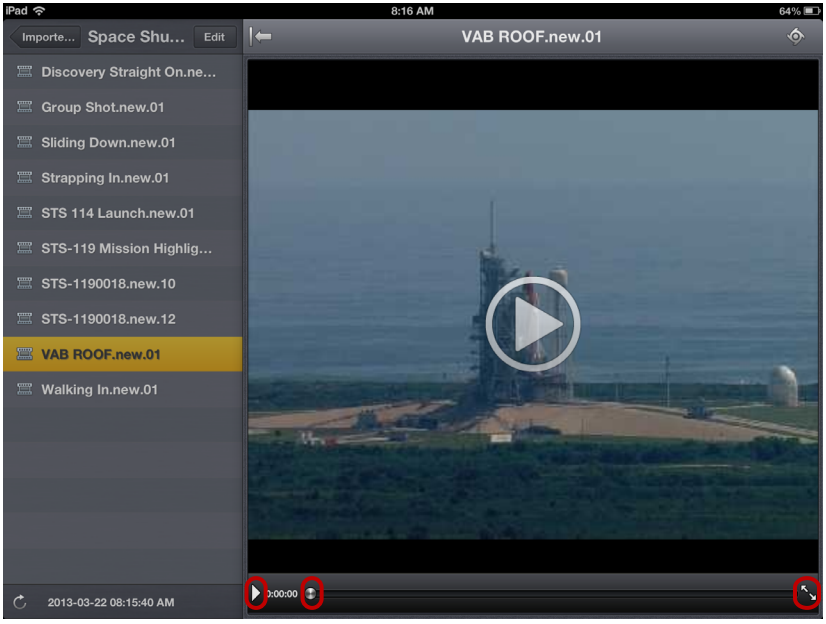
- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück“ angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.

So öffnen Sie ein Medienasset und geben es wieder:

1. Navigieren Sie zu einem Asset in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf das Video- oder Audioasset.

   Das Asset wird im Medien-Viewer geöffnet.



Mediensteuerelemente: Wiedergabe-Schaltfläche, Positionsanzeige, Vollbild-Schaltfläche

3. Tippen Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche, um das Asset wiederzugeben.
4. Wenn Sie durch das Medienasset scrubben oder zu einer bestimmten Stelle im Clip springen möchten, tippen Sie auf die Positionsanzeige, halten Sie den Finger darauf und ziehen Sie sie an eine neue Stelle.
5. Wenn Sie einen Videoclip in der Vollbildansicht ansehen möchten, tippen Sie auf die Vollbild-Schaltfläche.

   Der Medien-Viewer wird erweitert, sodass er den gesamten Bildschirm Ihres Tablet-PCs ausfüllt, und die Wiedergabe des Videoclips startet.

So laden Sie ein Asset erneut:

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

A Benutzereinstellungen

Über das Benutzereinstellungen-Dialogfeld können Sie auf die Einstellungen für Benutzer zugreifen und sie ändern. Sie erreichen das Benutzereinstellungen-Dialogfeld über „Home > Benutzereinstellungen“. Klicken Sie auf „Anwenden“, nachdem Sie eine Benutzereinstellung geändert haben.

In der folgenden Tabelle sind die Benutzereinstellungen beschrieben.

Einstellungsgruppe	Einstellung	Beschreibung
Allgemein	Sprache	Legt die Sprache, in der die Softwareoberfläche der Webanwendung angezeigt wird, fest. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus dem Dropdown-Menü.
	Kennwort	Hier wird das Interplay Central-Kennwort geändert. Die neuen Anmeldedaten sind gültig, sobald Sie sich ab- und wieder angemeldet haben.
iNEWS	iNEWS-Anmeldedaten	Legt den Benutzernamen und das Kennwort für den Zugriff auf den Avid iNEWS-Server fest. Der Benutzername und das Kennwort müssen mit den Anmeldedaten für ein iNEWS-Konto übereinstimmen. Sie haben die Option, Ihre Interplay Central-Anmeldedaten als Anmeldedaten für den iNEWS-Server festzulegen.
	Sequenz: Sequenz automatisch laden	Legt fest, ob eine Skriptsequenz automatisch im Sequenz- und Medien-Bereich-geöffnet wird, wenn die assoziierte iNEWS-Story geöffnet ist.

Einstellungsgruppe	Einstellung	Beschreibung
Interplay Production	Anmeldedaten für Interplay Production	Legt den Benutzernamen und das Kennwort für den Zugriff auf den Interplay Production-Server fest. Der Benutzername und das Kennwort müssen mit den Anmeldedaten für ein Interplay Production-Konto übereinstimmen. Sie haben die Option, Ihre Interplay Central-Anmeldedaten als Anmeldedaten für den Interplay Production-Server festzulegen.
	Sequenz-Mixdown-Einstellungen: Profil	Legt die Profile für den Sequenz-Mixdown fest. Diese Profile werden für Transcode-Vorgänge im Interplay Production Media Services- und Transfer Status-Tool erstellt. *Die Profil-Einstellungen sind nur für Benutzer verfügbar, die sich mit gültigen Interplay Production-Anmeldedaten angemeldet haben. Sollte diese Option nicht verfügbar (grau) sein, klicken Sie auf „Anwenden“, um Ihre Interplay Production-Anmeldedaten zu speichern. Melden Sie sich danach ab und wieder an und öffnen Sie das Einstellungen-Dialogfeld erneut.*
	Filtern der Suchergebnisse: Jedes gefundene Asset nur einmal anzeigen	Legt fest, dass nur eine Darstellung (Link) eines Assets in den Interplay Production-Suchergebnissen angezeigt wird. Wählen Sie diese Option, um Suchvorgänge zu verkürzen.
	Suchkriterien: Zeitbereich	Legt den Zeitbereich des Erstellungs- oder Änderungsdatum eines Assets für eine Suche in der Interplay Production-Datenbank fest. Dabei ist die Standardeinstellung „Letzte 14 Tage“. Ein kürzerer Zeitbereich bedeutet schnellere Suchvorgänge. Sofern Sie nicht das Kriterium „Änderungsdatum“ festlegen, wird die Standardeinstellung verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Suchvorgang“ auf Seite 181.

Einstellungsgruppe	Einstellung	Beschreibung
	Referenz-Assets	Legt fest, ob Referenz-Assets auf der Assets-Registerkarte angezeigt werden. Referenz-Assets sind Assets, auf die durch ein anderes Asset im gleichen Interplay-Ordner verwiesen wird, beispielsweise in einer Sequenz enthaltene Clips. Standardmäßig sind Referenz-Assets ausgeblendet.
Interplay Pulse	Benutzerprofilname	Listet die Interplay Pulse-Profile für die Veröffentlichungstypen auf – beispielsweise Twitter oder Facebook. Mit Hilfe dieser Einstellungsgruppe können Sie persönliche Konten für die Interplay Pulse-Veröffentlichung erstellen.
Teilen und Nachrichten	E-Mail-Weiterleitung	Dient der (De)Aktivierung der E-Mail-Weiterleitung. Wenn Sie den Nachrichten-Bereich zum Senden von Nachrichten verwenden, können Sie über die E-Mail-Weiterleitung Nachrichten an der festgelegten E-Mail-Adresse empfangen, wenn Sie nicht bei Interplay Central angemeldet sind.
MOS	MOS: MOS aktiviert	Aktiviert die Verwendung von MOS-Plug-Ins, etwa dem Avid Deko Select-Plug-In. Weitere Informationen zu Plug-Ins finden Sie unter „Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration“ auf Seite 30 und in der Dokumentation Ihrer Plug-Ins.
Sequenz	Effekte: Überblendungsdauer	Legt die Standarddauer für Videoüberblendungen, die als Übergange zwischen Segmenten einer Sequenz verwendet werden, fest. Standardmäßig ist dieser Wert auf 20 Bilder gesetzt. Sie können Sie diesen Standardwert beim Anwenden einer Überblendung auf eine Sequenz ändern.

B Tastenkombinationen

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten Informationen zu Tastenkombinationen:

- Tastenkombinationen für den Fach-/Story-Bereich
- Tastenkombinationen für den Assets-Bereich
- Tastenkombinationen für den Medien-Bereich
- Tastenkombinationen für den Marken-Bereich
- Tastenkombinationen für den Sequenz-Bereich

Diese Tastenkombinationen gelten sowohl für Windows- als auch für Mac-Systeme, sofern nicht anders angegeben. Mac verwendet normalerweise die Befehlstaste, wo Windows die Strg-Taste verwendet. Sie können jedoch trotzdem die Strg-Tastenkombination nutzen. Beispielsweise speichern Sie auf dem Mac eine Story, indem Sie entweder ctrl + S oder Befehl + S drücken.

Safari auf Mac hat aktuell ein bekanntes Problem mit Tastenkombinationen, die die Befehlstaste (Befehl) enthalten. Dabei schlagen in manchen Fällen komplexe Kombinationen mit mehr als einer zusätzlichen Taste (etwa Befehl + J + K) fehl, wenn eine der zusätzlichen Tasten zu lange gedrückt wird. Dies kann jedoch vermieden werden, indem alle Tasten ungefähr gleich lang gedrückt und zugleich losgelassen werden.

Verwenden der Tab-Taste in einem Browser-Fenster

Standardmäßig funktioniert die Tab-Taste in Chrome und Safari unterschiedlich:

- In beiden Browsern können Sie die Tab-Taste verwenden, um von einem Textfeld zum nächsten zu gelangen.
- In Chrome gelangen Sie über die Tab-Taste außerdem von einem Bildschirmelement zum nächsten, etwa von einem Textfeld zu einer Schaltfläche. Zum Erreichen desselben Verhaltens in Safari haben Sie folgende Möglichkeiten:
  - Verwenden Sie Wahltaste + Tab.
  - Wählen Sie „Einstellungen > Erweitert“ und aktivieren Sie die Option „Über Tabulator jedes Objekt auf einer Webseite hervorheben“.

Das für Chrome beschriebene Verhalten gilt auch für Chrome Frame in Internet Explorer.

Tastenkombinationen für den Fach-/Story-Bereich

Die für den Fach-/Story-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt. Einige Tastenkombinationen funktionieren nur, wenn sich der Cursor in einem bestimmten Abschnitt eines Bereichs befindet. In der Fokus-Spalte der Tabelle ist der jeweilige Bereich angegeben. Weitere Informationen zum Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Der Fach-/Story-Bereich“ auf Seite 51.

Kombination	Beschreibung	Fokus
Strg + S	Story speichern	Fach-/Story-Bereich
Strg + E	Bearbeitungssperre einer Story ein- bzw. ausschalten	Fach-/Story-Bereich
Umschalt + Pfeil nach links	Zeichen für Zeichen nach links markieren	Story
Umschalt + Pfeil nach rechts	Zeichen für Zeichen nach rechts markieren	Story
Strg + Umschalt + Pfeil nach links	Wort für Wort nach links markieren	Story
Strg + Umschalt + Pfeil nach rechts	Wort für Wort nach rechts markieren	Story
Umschalt + Pfeil nach oben	Zeile für Zeile nach oben markieren	Story
Umschalt + Pfeil nach unten	Zeile für Zeile nach unten markieren	Story
Strg + X	Auswahl ausschneiden	Story
Strg + C	Auswahl kopieren	Fach-/Story-Bereich
Strg + V	Auswahl einfügen	Story
Strg +Z	Letzte Änderung rückgängig machen	Fach-/Story-Bereich
Strg + Y	Letzte Änderung wiederherstellen	Fach-/Story-Bereich
Strg + B	Textauswahl fett formatieren	Story
Strg + I	Textauswahl kursiv formatieren	Story
Strg + U	Textauswahl unterstrichen formatieren	Story
Strg + Alt + P	Sprecher-Modus einschalten oder ausgewählten Text als Sprechertext festlegen	Story

Kombination	Beschreibung	Fokus
Alt + Einfg	Produktions-Cue einfügen	Story
Strg + Alt + M	Ausgewählten Text als Maschinensteuerungsanweisung festlegen	Cue-Liste
Strg + Alt + C	„Text für Untertitel“-Modus einschalten oder ausgewählten Text als Text für Untertitel festlegen	Story
Strg + Alt + N	Normaltext-Modus einschalten oder ausgewählten Text in normaler Schriftart formatieren	Story
Tab	Zum nächsten Formularfeld	Story-Formular
Umschalt + Tab	Zum vorherigen Formularfeld	Story-Formular

Tastenkombinationen für den Assets-Bereich

Die für den Assets-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt. Weitere Informationen zum Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Arbeiten mit Assets“ auf Seite 35.

Kombination	Beschreibung	Fokus
Pfeil nach oben	Auswahlmarkierung nach oben verschieben und ein Element auswählen	Assets-Bereich
Pfeil nach unten	Auswahlmarkierung nach unten verschieben und ein Element auswählen	Assets-Bereich
Pfeil nach rechts	Ordner ausklappen	Assets-Bereich
Pfeil nach links	Ordner einklappen	Assets-Bereich
F2 (Windows) Return (Mac)	Asset oder Ordner umbenennen	Assets-Bereich

In Interplay 1.2 und niedriger wurde durch Drücken der Return-Taste auf einem Mac ein ausgewähltes Asset in den Medien-Bereich geladen. In Interplay 1.3 und höher dient die Return-Taste dem Umbenennen eines Elements.

In Interplay 1.3 und höher gibt es aktuell keine Tastenkombination zum Laden eines ausgewählten Assets in den Medien-Bereich (Windows oder Mac). Doppelklicken Sie ein Asset, um es im Medien-Bereich zu laden.

Tastenkombinationen für den Medien-Bereich

Die für den Medien-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt.

- Tastenkombinationen mit Fokus im Medien-Bereich
- Tastenkombinationen mit Fokus außerhalb des Medien-Bereichs

Weitere Informationen zum Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Der Medien-Bereich“ auf Seite 117.

Tastenkombinationen mit Fokus im Medien-Bereich

In der folgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen aufgelistet, die Sie mit Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich verwenden können:

Kombination	Beschreibung	Fokus
Leertaste	Wiedergabe bzw. Pause	Medien-Bereich
Pos 1 fn + Pfeil nach links (MacBook)	Zum Beginn eines Clips oder einer Sequenz	Medien-Bereich
Ende fn + Pfeil nach rechts (MacBook)	Zum Ende eines Clips oder einer Sequenz	Medien-Bereich
I	Startmarke einfügen	Medien-Bereich
O	Endmarke einfügen	Medien-Bereich
Pfeil nach links	1 Bild zurück	Medien-Bereich
Pfeil nach rechts	1 Bild vor	Medien-Bereich
Pfeil nach unten	Abschnitt der Timeline vergrößern	Medien-Bereich
Pfeil nach oben	Abschnitt der Timeline verkleinern	Medien-Bereich
J, K, L	Siehe „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 127.	Medien-Bereich
Umschalt + Pfeil nach links	Zur vorherigen Marke	Medien-Bereich
Umschalt + Pfeil nach rechts	Zur nächsten Marke	Medien-Bereich
Alt + Pfeil nach links	10 Sekunden zurück	Medien-Bereich
Alt + Pfeil nach rechts	10 Sekunden vor	Medien-Bereich

Kombination	Beschreibung	Fokus
Alt + E, Alt + I	Zur Startmarke	Medien-Bereich
Alt + R, Alt + O	Zur Endmarke	Medien-Bereich
Eingabe (Windows) Return (Mac)	Timecode-Anzeige auswählen, um Tastatureingabe zu aktivieren	Medien-Bereich
Tastenkombinationen für Gruppenclips		
Alt + 1 bis Alt + 9	Aktive Perspektive eines Gruppenclips auswählen; diese Tastenkombinationen gelten nur für die Kameraperspektiven 1 bis 9 *In einer Multicam-Ansicht werden Kameraperspektiven beginnend oben links und von links nach rechts nummeriert.*	Medien-Bereich
Alt + Pfeil nach oben	Vorherige Perspektive eines Gruppenclips in der aktuellen Bank auswählen	Medien-Bereich
Alt + Pfeil nach unten	Nächste Perspektive eines Gruppenclips in der aktuellen Bank auswählen	Medien-Bereich
Alt + , (Komma)	Vorherige Kameraperspektiven-Gruppe anzeigen	Medien-Bereich
Alt + . (Punkt)	Nächste Kameraperspektiven-Gruppe anzeigen	Medien-Bereich

Tastenkombinationen mit Fokus außerhalb des Medien-Bereichs

Die folgende Tabelle zeigt Tastenkombinationen, die Sie zur Steuerung der Wiedergabe verwenden können, wenn der Bearbeitungsfokus nicht im Medien-Bereich ist – zum Beispiel, wenn Sie im Marken-Bereich loggen.

Einige Tastenkombinationen funktionieren anders, wenn Sie im Marken-Bereich im Bearbeitungsmodus arbeiten. Siehe „Tastenkombinationen für den Marken-Bereich“ auf Seite 311.

Einige Tastenkombinationen funktionieren anders, wenn Sie im Sequenz-Bereich arbeiten. Siehe „Tastenkombinationen für den Sequenz-Bereich“ auf Seite 314.

Kombination	Beschreibung	Fokus
Strg + Leertaste	Wiedergabe bzw. Pause	Global
Strg + Pos 1 fn + Pfeil nach links (MacBook)	Zum Beginn eines Clips oder einer Sequenz	Global

Kombination	Beschreibung	Fokus
Strg + Ende fn + Pfeil nach rechts (MacBook)	Zum Ende eines Clips oder einer Sequenz	Global
Strg + I	Startmarke einfügen	Global
Strg +O	Endmarke einfügen	Global
Strg + Pfeil nach links	1 Bild zurück *Um auf Mac-Systemen zum Vor- und Zurückgehen um 1 Bild „Strg + Pfeil nach links“ oder „Strg + Pfeil nach rechts“ nutzen zu können, muss in den Systemeinstellungen unter „Tastatur“ die Option „Mission Control“ aktiviert sein. Standardmäßig bewegen Sie sich mit Strg + Pfeil um einen Space weiter in die Richtung, die die jeweilige Pfeiltaste angibt.* *Diese Tastenkombination funktioniert nicht, wenn Sie Text in eine Marke eingeben (Bearbeitungsmodus).*	Global
Strg + Pfeil nach rechts	1 Bild vor *Diese Tastenkombination funktioniert nicht, wenn Sie Text in eine Marke eingeben (Bearbeitungsmodus).*	Global
Strg + Pfeil nach unten	Abschnitt der Timeline um 50 % vergrößern	Global
Strg + Pfeil nach oben	Abschnitt der Timeline um 50 % verkleinern	Global
Strg + J, Strg + K, Strg + L	Siehe „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 127.	Global
Strg + Umschalt + Pfeil nach links	Zur vorherigen Marke	Global
Strg + Umschalt + Pfeil nach rechts	Zur nächsten Marke	Global
Strg + Alt + Pfeil nach links	10 Sekunden zurück	Global
Strg + Alt + Pfeil nach rechts	10 Sekunden vor	Global
Strg + Alt + E, Strg + Alt + I	Zur Startmarke	Global
Strg + Alt + R, Strg + Alt + O	Zur Endmarke	Global

Tastenkombinationen für den Marken-Bereich

Die für den Marken-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt.

- Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Marken
- Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Markentext

Tastenkombinationen, die Sie während des Loggens zum Steuern der Wiedergabe verwenden können, finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Medien-Bereich“ auf Seite 308.

Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Marken

Einige der folgenden Tastenkombinationen sind überall in der Software verfügbar, während andere nur funktionieren, wenn sich der Cursor im Marken-Bereich befindet. In der Fokusspalte der Tabelle ist festgelegt, wo sich der Bearbeitungsfokus für die jeweiligen Tastenkombinationen befinden muss.

Kombination	Beschreibung	Fokus
Strg + M (Windows und Mac) Befehl + M (Mac)	Neue Marke erstellen	Global
Ziffernblock 	Erstellen von Marken und Festlegen der Farben der Symbole: • Strg + 0: zuletzt gewählte Farbe; wurde zuvor keine Farbe ausgewählt, ist dies Weiß • Strg + 1: White • Strg + 2: schwarz • Strg + 3: Rot • Strg + 4: Grün • Strg + 5: Blau • Strg + 6: Zyan • Strg + 7: Magenta • Strg + 8: Gelb Num-Lock muss aktiviert sein, um diese Befehle nutzen zu können.	Global
Strg + Umschalt + Pfeil nach links	Zur vorherigen Marke gehen und diese auswählen	Global
Strg + Umschalt + Pfeil nach rechts	Zur nächsten Marke gehen und diese auswählen	Global

Kombination	Beschreibung	Fokus
Entf-Taste (Windows) Rückschritttaste (Mac) fn + Rückschritttaste (MacBook)	Ausgewählte Marken löschen	Marken-Bereich
Pfeil nach oben	Zur vorherigen Marke gehen und diese auswählen	Marken-Bereich
Pfeil nach unten	Zur nächsten Marke gehen und diese auswählen	Marken-Bereich
Eingabe	Bearbeitungsmodus aktivieren	Marken-Bereich
Strg + Eingabe (Windows und Mac) Befehl + Eingabe (Mac)	Bearbeitungsmodus verlassen und speichern	Marken-Bereich
Esc	Bearbeitungsmodus verlassen, ohne zu speichern	Marken-Bereich
Strg + S (Windows und Mac) Befehl + S (Mac)	Marken und Text speichern, ohne Bearbeitungsmodus zu verlassen	Marken-Bereich
F5	Inhalt des Marken-Bereichs erneut laden	Marken-Bereich

Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Markentext

In der folgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Markentext im Bearbeitungsmodus aufgelistet.

„Bearbeitungsmodus“ ist der Modus, in dem die Hinweise-Spalte ausgewählt ist und die Einfügen-Leiste angezeigt wird.

Kombination	Beschreibung	Fokus
Eingabe, Alt + Eingabe	Zeilenumbruch einfügen	Marken-Bereich
Strg + Pfeil nach links (Windows) Alt + Pfeil nach links (Mac)	Zum vorherige Wort	Marken-Bereich
Strg + Pfeil nach rechts (Windows) Alt + Pfeil nach rechts (Mac)	Zum nächsten Wort	Marken-Bereich
Pfeil nach oben	Zur vorherigen Zeile	Marken-Bereich
Pfeil nach unten	Zur nächsten Zeile	Marken-Bereich
Strg + Umschalt + Pfeil nach oben (Windows) Alt + Umschalt + Pfeil nach oben (Mac)	Vorherigen Absatz auswählen	Marken-Bereich

Kombination	Beschreibung	Fokus
Strg + Umschalt + Pfeil nach unten (Windows) Alt + Umschalt + Pfeil nach unten (Mac)	Nächsten Absatz auswählen	Marken-Bereich
Strg + Umschalt + Pos 1 (Windows) Strg + Umschalt + Pos 1 (Windows) Befehl + Umschalt + Pfeil nach oben (Mac)	Text von Beginn bis zu aktueller Position markieren	Marken-Bereich
Strg + Umschalt + Ende (Windows) Befehl + Umschalt + Pfeil nach unten (Mac)	Text von aktueller Position bis Ende markieren	Marken-Bereich
Umschalt + Pfeil nach links	Zeichen für Zeichen nach links markieren	Marken-Bereich
Umschalt + Pfeil nach rechts	Zeichen für Zeichen nach rechts markieren	Marken-Bereich
Strg + Umschalt + Pfeil nach links (Windows) Alt + Umschalt + Pfeil nach links (Mac)	Wort für Wort nach links markieren	Marken-Bereich
Strg + Umschalt + Pfeil nach rechts (Windows) Alt + Umschalt + Pfeil nach rechts (Mac)	Wort für Wort nach rechts markieren	Marken-Bereich
Umschalt + Pfeil nach oben	Zeile für Zeile nach oben markieren	Marken-Bereich
Umschalt + Pfeil nach unten	Zeile für Zeile nach unten markieren	Marken-Bereich
Strg + A (Windows) Befehl + A (Mac)	Gesamten Text markieren	Marken-Bereich
Entf-Taste	Löscht ein Zeichen oder ein Leerzeichen von der aktuellen Position vorwärts	Marken-Bereich
Rücktaste	Löscht ein Zeichen oder ein Leerzeichen von der aktuellen Position rückwärts	Marken-Bereich
Strg + X	Auswahl ausschneiden	Marken-Bereich
Strg + C	Auswahl kopieren	Marken-Bereich
Strg + V	Auswahl einfügen	Marken-Bereich
Strg + Umschalt	Textrichtung ändern (von rechts nach links oder von links nach rechts)	Marken-Bereich

Weitere Informationen zum Marken-Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Der Marken-Bereich“ auf Seite 193.

Tastenkombinationen für den Sequenz-Bereich

Die für den Sequenz-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt. Weitere Informationen zum Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 73.

Kombination	Beschreibung	Fokus
Strg + S (Windows) Befehl + S (Mac)	Sequenz speichern	Sequenz-Bereich
Rücktaste (Windows) Entf-Taste (Mac)	Ausgewähltes Segment löschen	Sequenz-Bereich
Strg + E	Segment in zwei Segmente teilen	Sequenz-Bereich
B	Überschreiben-Schnitt ausführen	Sequenz-Bereich
Umschalt + Ziehen	Beim Überschreiben-Schnitt: Referenzpunkte außer Kraft setzen	Sequenz-Bereich
Pfeil nach oben	Sequenz verkleinern	Sequenz-Bereich
Pfeil nach oben	Sequenz vergrößern	Sequenz-Bereich
Alt + am Zoomgriff ziehen	Zoom-Region vergrößern oder verkleinern (asymmetrischer Zoom)	Sequenz-Bereich
Pfeil nach rechts	1 Bild vor	Sequenz-Bereich
Pfeil nach links	1 Bild zurück	Sequenz-Bereich
Leertaste	Wiedergabe bzw. Pause	Sequenz-Bereich
Strg +Z (Windows) Befehl + Z (Mac)	Vorgang rückgängig machen	Sequenz-Bereich
Strg + Y (Windows) Befehl + Y (Mac)	Rückgängig gemachten Vorgang wiederherstellen	Sequenz-Bereich
With trim indicators active		
M	Trim the segment’s selected end by 10 frames earlier	Sequence pane
comma (,)	Trim the segment’s selected end one frame earlier.	Sequence pane
Punkt (.)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen	Sequenz-Bereich
Schrägstrich (/)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen	Sequenz-Bereich

Kombination	Beschreibung	Fokus
Umschalt + [	Vom Beginn eines Segments zur Positionsanzeige trimmen (Anfang trimmen).	Sequenz-Bereich
Umschalt +]	Von der Positionsanzeige zum Ende eines Segments trimmen (Ende trimmen).	Sequenz-Bereich
Bei aktiven beidseitigen Trimm-Anzeigen		
Umschalt + M	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen	Sequenz-Bereich
Umschalt + Komma (,)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen	Sequenz-Bereich
Umschalt + Punkt (.)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen	Sequenz-Bereich
Umschalt + Schrägstrich (/)	Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen	Sequenz-Bereich

C Symbole

Die folgenden Abschnitte bieten einen schnellen Überblick über die Symbole bzw. Schaltflächen, die Sie bei der Arbeit mit InterplayCentral möglicherweise benutzen werden:

- Symbole der Bereiche
- Symbole des Starten-Bereichs
- Symbole des Assets-Bereichs
- Symbole des Medien-Bereichs
- Symbole des Marken-Bereichs
- Symbole des Fortschritt-Bereichs
- Symbole des Sequenz-Bereichs
- Symbole in Interplay Pulse

Symbole der Bereiche

Die folgenden Symbole kennzeichnen die verschiedenen Bereichstypen in der InterplayCentral-Softwareoberfläche. Weitere Hinweise zu diesen Bereichen finden Sie unter „Funktionsweise der Layouts in der Anwendung“ auf Seite 19.

Symbol	Beschreibung
	Assets-Bereich
	Fach-/Story-Bereich
	Projekt-/-Story-Bereich
	Audio-Bereich
	Hilfe-Bereich
	Starten-Bereich

Symbol	Beschreibung
	Marken-Bereich
	Medien-Bereich
	Fortschritt-Bereich
	Suchfensterbereich
	Sequenz
	„Nachricht in sozialem Netzwerk“-Bereich (Interplay Pulse)
	Webstory-Bereich (Interplay Pulse)
	„Alle Nachrichten“-Bereich (Interplay Pulse)

Symbole des Starten-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Starten-Bereich verwendet:

Symbol	Beschreibung
	Verbunden mit dem Interplay Production-System
	Nicht verbunden mit dem Interplay Production-System
	Verbunden mit dem iNEWS-System
	Nicht verbunden mit dem iNEWS-System
	Projekt in der iNEWS-Datenbank
	iNEWS-Projekt (nicht gestartet)
	iNEWS-Projekt (abgelaufen)

Symbole des Assets-Bereichs

Für die Kennzeichnung der in InterplayCentral verfügbaren Assettypen werden verschiedene Symbole verwendet. Einige der Symbole weisen auf den Status eines Assets hin. Dabei befinden sich die Symbole entweder in der Name- oder im Status-Spalte des Assets-Bereichs.

Symbol	Beschreibung	Spalte
	Audio-Asset	Name
	Videoasset: Master-Clip	Name
	Videoasset: Subclip	Name
	Videoasset: Sequenz	Name
	Videoasset: Clip mit laufender Übertragung (Edit While Capture)	Name
	Videoasset: Gruppenclip	Name
	Videoasset: Effekt	Name
	Unterstützt	Status
	Reservierung	Status
	Beschränkung	Status

Symbole des Assets-Bereichs mit Bezug zu einem iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem

Alle iNEWS-bezogenen Symbole im Assets-Bereich befinden sich in der Name-Spalte.

Symbol	Beschreibung
	Verzeichnis oder Unterordner in der iNEWS-Datenbank
	Indiziertes Verzeichnis

Symbol	Beschreibung
	Fach in der iNEWS-Datenbank
	Indiziertes Fach (auch CONTAINER-Fach)
	Gesperrtes Fach
	Indiziertes und gesperrtes Fach
	Facette in der iNEWS-Datenbank
	Facette (nicht gestartet)
	Facette (abgelaufen)
	QUERY-Suchfach

Symbole des Medien-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Medien-Bereich verwendet:

Schaltflächen	Beschreibung
	Über die Asset- und Ausgabe-Schaltflächen können Sie zwischen einem geladenen Asset und einer geladenen Sequenz umschalten.
	Asset oder die Story-Sequenz wiedergeben; die Wiedergabe-Schaltfläche verändert sich während der laufenden Wiedergabe des Assets oder der Story-Sequenz zu einer Pause-Schaltfläche
	Von einer Start- bis zu einer Endmarke wiedergeben
	Positionsanzeige zur Startmarke verschieben
	Startmarke setzen
	Endmarke setzen

Schaltflächen	Beschreibung
	Positionsanzeige zur Endmarke verschieben
	Letzte drei Sekunden vor der Endmarke wiedergeben
	10 Sekunden zurück
	1 Sekunde zurück
	1 Bild zurück
	1 Bild vor
	1 Sekunde vor
	10 Sekunden vor
	Audio-Bereich anzeigen
	Voiceover-Steuerelemente anzeigen
	Ausgewählte Sequenz zur Prüfung zur Wiedergabe in der Zielauflösung anzeigen
	Audio-Tool anzeigen
	Gruppenclip in Einzelperspektive (1x1) anzeigen
	Gruppenclip in einem 2x2-Raster anzeigen
	Gruppenclip in einem 3x3-Raster anzeigen

Symbole des Marken-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Marken-Bereich verwendet:

Symbol	Beschreibung
	Marke einfügen und Farbe für Marke auswählen
	Beschränkung hinzufügen
	Aktualisieren
	Abbrechen

Symbole des Fortschritt-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Fortschritt-Bereich verwendet:

Symbol	Beschreibung
	In Medien-Bereich öffnen
	Abbrechen
	Erneut senden/Wiederholen

Symbole des Sequenz-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Sequenz-Bereich verwendet:

Symbol	Beschreibung
	Überblendung hinzufügen
	Segment an der Positionsanzeige in zwei Segmente teilen

Symbol	Beschreibung
	Überschreiben-Schnitt ausführen
	Segment löschen
	Audio-Bereich anzeigen
	Sequenz speichern

Symbole in Interplay Pulse

Die folgenden Symbole werden in Interplay Pulse verwendet:

Symbol	Beschreibung
	„Nachricht in sozialem Netzwerk“-Bereich anzeigen
	Webstory-Bereich anzeigen
	„Alle Nachrichten“-Bereich anzeigen
	Kennzeichnet ein Systemprofil, das Anmeldedaten für ein mit einem Firmen- oder Gruppenkonto assoziiertes Ziel enthält – zum Beispiel ein Twitter-Firmenkonto –, auf das mehrere Benutzer zugreifen können
	Kennzeichnet ein Benutzerprofil, das Anmeldedaten für ein mit einem bestimmten Benutzer assoziiertes, spezifisches Ziel enthält – zum Beispiel ein privates Facebook-Konto

Interplay Central-Glossar

A

Ablegezone

Der Teil eines Ausschnitts, in dem ein Bereich abgelegt werden kann. Es gibt jeweils fünf Ablegezonen: Mitte, oben, unten, links und rechts.

Administrator-Gruppe

Eine Standardgruppe für die InterplayCentral-Benutzerverwaltung, die Benutzer mit Administratorrechten enthält.

Aktive Perspektive

Bei einem Gruppenclip ist das die Kameraperspektive, die für die Einzelperspektive ausgewählt ist. Es ist auch die Perspektive, die angezeigt wird, wenn Sie den Clip einer Sequenz hinzufügen.

Asset

Ein Objekt, das Sie zur Erstellung von Storys und Sequenzen nutzen können. Es gibt verschiedene Assettypen, darunter Video- und Audiomedien, Grafiken, Bilder und Text. Die Bezeichnung Asset wird in der Regel im Zusammenhang mit Objekten oder Objektlisten, beispielsweise Sendeablaufplänen, die in einer Asset-Management-Datenbank gespeichert sind, verwendet.

Asset-Modus

Durch Klicken auf die Asset-Schaltfläche im Medien-Bereich können Sie die zum aktuell geladenen Asset gehörigen Medien anzeigen. Zudem werden auch speziell für dieses Asset geltende Steuerelemente angezeigt, beispielsweise Steuerelemente zum Setzen von Start- und Endmarken. Vergleiche die Definition von Ausgabe-Modus.

Assets-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem Assets angezeigt werden. Die angezeigten Assets können das Ergebnis einer Suche oder eines Browse-Vorgangs sein. Assets werden gegebenenfalls in einer hierarchischen Ordnerstruktur angezeigt.

Audio folgt Video

Eine Audioeinstellung, welche die Audiozuordnung bei Spuren in einem Gruppenclip erlaubt, sodass beim Wechsel der aktiven Perspektive das Audio der neuen aktiven Perspektive verwendet wird.

Ausgabe-Modus

Wenn Sie im Medien-Bereich auf die entsprechende Schaltfläche klicken, werden die Medien der aktuell geladenen Sequenz sowie für die Sequenz spezifische Steuerelemente, beispielsweise für Voiceover, angezeigt. Vergleiche die Definition von Asset-Modus.

Ausschnitt

Ein Teil der Interplay Central Web-Anwendung. Die Softwareoberfläche kann angepasst werden, um mehr oder weniger Ausschnitte anzuzeigen. Siehe auch *Bereich*.

Authentifizierungsanbieter

Ein Server, der die Anmeldedaten eines Benutzers (Benutzername und Kennwort) überprüft und den Zugriff gewährt. Ein Interplay Central-Administrator legt den Authentifizierungsanbieter für importierte Benutzer fest, der z. B. ein Windows-Domänenserver sein kann.

B

Benutzer-Layout

Ein Layout für die InterplayCentral-Benutzerverwaltung, die der InterplayCentral-Administrator zum Importieren, Erstellen und Verwalten von Benutzern und Gruppen verwendet.

Benutzerstruktur-Bereich

Ein Bereich im Benutzer-Layout, in dem Gruppen und Benutzer in hierarchischer Ordnung angezeigt werden.

Bereich

Ein Teil der Interplay Central Web-Anwendung. Ein Ausschnitt kann einen oder mehrere Bereiche umfassen. Bereiche können sich in einem Ausschnitt überlagern, wobei ihre Namen auf Registerkarten angezeigt werden, sodass sie vom Benutzer zum Anzeigen ausgewählt werden können.

Bereichsmenü

Ein Menü mit Befehlen, das pro Bereich vorhanden ist. Der Zugriff darauf erfolgt über die Bereichsmenü-Schaltfläche.

Beschränkung

Zwei zusammengehörige Marken, die Clips kennzeichnen, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum oder Content-Compliance.

C

Clip mit laufender Übertragung

Ein Clip, der gerade eingespielt wird. Clips mit laufender Übertragung können zum Frame Chase-Editing benutzt werden.

Cue-Liste

Befindet sich im Script Editor – dort kann ein Journalist Produktions-Cues und Maschinensteuerungs-Ereignisse hinzufügen und bearbeiten, beispielsweise für einen Zeichengenerator (CG).

D

Details-Bereich

Ein Bereich im Benutzer- und im Systemeinstellungen-Layout, in dem Informationen und Einstellungen für ein ausgewähltes Element angezeigt werden.

E

Edit While Capture (EWC)

Siehe Frame Chase-Editing.

Einfach-Layout

Ein Layout zur Benutzung durch einen Journalist zur Erstellung und Bearbeitung von Storys. In diesem Layout können Medien betrachtet werden, es kann der Story jedoch kein Video oder Audio hinzugefügt werden.

Einfache Sequenz

Eine in Interplay Central erstellte Sequenz, die eine Timeline mit einer Video- und einer Audiospur enthält. Auf dieser einzelnen Audiospur sind alle Quellaudiospuren enthalten. Die einfache Sequenz wird manchmal auch als Schnittliste oder Einstellungsliste bezeichnet.

Einstellungen-Bereich

Ein Bereich im Systemeinstellungen-Layout, in dem Sie eine Gruppe an Einstellungen zur Anzeige oder Bearbeitung auswählen.

Erweiterte Sequenz

Eine in Interplay Central erstellte Sequenz, die eine Timeline mit einer Videospur und benutzerdefinierten Audiospuren enthält. Standardmäßig werden diese Spuren zur Verwendung in iNEWS-Storys mit NAT, SOT und VO bezeichnet. Sie können sie jedoch umbenennen und unabhängig von einer iNEWS-Story nutzen.

F

Facette

Ein Unterthema eines iNEWS-Projekts, das zusätzliche Granularität bietet. Mit einer Facette assoziierte Storys sind automatisch auch mit dem übergeordneten Projekt assoziiert. Siehe auch Projekt.

Fach

Ein Unterordner in einer iNEWS-Datenbank, der Storys enthält.

Fach-/Story-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem die Inhalte eines Fachs sowie die Inhalte der Story, einschließlich Story-Formular, angezeigt werden.

Fenster

Das zentrale Element der Softwareoberflächen der Anwendung.

Fortschritt-Bereich

Ein Bereich der Client-Anwendung, in dem der Fortschritt und Status von Interplay Central-Vorgängen, beispielsweise Sequenz-Mixdown und Senden an Playback, angezeigt werden.

Frame Chase-Editing

Eine Funktion, mit der Sie Medien noch während der Einspielung aus einem Feed oder von einem Ingest-Gerät anzeigen und bearbeiten können. Auch als Edit While Capture (EWC) bezeichnet.

G

Gruppenclip

Ein Master-Clip aus Media Composer oder einer anderen Avid-Editing-Anwendung, der durch die Synchronisation einer Gruppe von Clips basierend auf gemeinsamem Quell-Timecode, Auxiliary-Timecode oder gemeinsamen Marken im Material erstellt wurde.

I

ICS Zone

Eine Möglichkeit zur Konfigurierung eines ICS-Servers und assoziierter Systeme als eine Einheit. Mit dem Konfigurieren von ICS-Servern als ICS Zones können Server einen zentralen User Management Service gemeinsam nutzen. Die gemeinsame Nutzung eines einzelnen UMS in mehreren ICS Zones wird jedoch noch nicht unterstützt.

Imported-Gruppe

Eine Standardgruppe für die InterplayCentral-Benutzerverwaltung, die aus einer Windows-Domäne importierte Benutzer enthält.

InterplayCentral Distribution Service (ICDS)

Ein Interplay-Service, der Aufträge zum Senden an Playback mit Avid Media Services koordiniert.

InterplayCentral Middleware Service

Einer der Interplay Central Services. Er verwaltet die Kommunikation zwischen Interplay Central-Workstations und Backend-Systemen.

InterplayCentral User Management Service

Einer der Interplay Central Services. Er bietet die Möglichkeit, Benutzer und Gruppen zu erstellen und zu verwalten sowie Benutzer über mehrere Systeme hinweg zu authentifizieren.

Interplay Central Playback Service (ICPS)

Einer der Interplay Central Services. Er liest gleichzeitig mehrere Medienassets und Sequenzen, die in einem ISIS-Speicher liegen, und kodiert sie zur Wiedergabe auf Clients, die über das Internet mit dem Service verbundenen sind.

Interplay Central Services (ICS)

Eine Servicegruppe für Interplay Central. Die Interplay Central Services umfassen Folgendes:

- Interplay Central Middleware Service
- Interplay Central User Management Service
- Interplay Central Playback Service
- Interplay Message Bus

Interplay Message Bus

Einer der Interplay Central Services. Er bietet eine einheitliche Kopplungsebene für Interplay Central Services sowie andere Services oder Clients, die in das ICS-Rahmenwerk eingebunden werden sollen.

Interplay Pulse-Layout

Ein Layout, in dem verschiedene Optionen zur Veröffentlichung auf mehreren Plattformen angezeigt werden. Das Layout umfasst die Bereiche „Nachricht in sozialem Netzwerk“, „Webstory“ und „Paket“, die zur Veröffentlichung von Medienpaketen verwendet werden.

J

J-K-L-Wiedergabe

Mit Hilfe der Tastaturtasten J-K-L können Sie Medien mit variierender Geschwindigkeit wiedergeben oder per Shuttling durchlaufen. Diese Funktion wird auch als *Varispeed-Wiedergabe* bezeichnet .

K

Kontaktliste

Liste mit iNEWS-Benutzern in der Nachrichtenleiste, die Sie als Empfänger einer Nachricht auswählen können.

L

Layout

Eine Zusammenstellung aus Bereichen für einen bestimmten Zweck – zum Beispiel ein Layout für Journalisten oder Administratoren.

Layout-Selektor

Eine Liste, aus der Sie das gewünschte Layout auswählen.

L-Schnitt

Eine Bearbeitungstechnik für den Übergang zwischen zwei Clips, bei der die Video- und die Audioüberblendung nicht gleichzeitig stattfinden. Es kann entweder die Audioüberblendung vor der Videoüberblendung stattfinden oder umgekehrt.

Locator

Siehe Marken.

Loggen

Das Hinzufügen von Informationen zu Clips, Subclips oder Sequenzen. Diese Informationen, zu denen Marken, Beschränkungen und Text zählen, können bei der Erstellung von Storys und der Bearbeitung von Medien als Referenz genutzt werden.

M

Marken

Eine Kennzeichnung, die einem Bild hinzugefügt wird, um eine bestimmte Position in einem Clip, einem Subclip oder einer Sequenz zu markieren. Marken besitzen verschiedene Farben und können mit benutzerdefiniertem Text versehen werden. Marken werden in der Medien-Timeline angezeigt und Markentext wird im Media Viewer als Overlay dargestellt. Früher als *Locator* bezeichnet.

Marken-Layout

Ein Layout, das ein Medien-Logger oder Journalist zum Anzeigen und Bearbeiten von Marken benutzt.

Master-Clip

Ein Medienobjekt, das Verweise auf Mediendateien enthält, in denen die eigentlichen digitalen Video- und Audiodaten gespeichert sind.

Match Frame

Eine Funktion, mit deren Hilfe Sie einen Quellclip laden, der ausschnittsweise in einer Sequenz verwendet wird.

Medien-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem Sie Medien mit Hilfe der angezeigten Mediensteuerelemente anzeigen und bearbeiten.

Medien-Viewer

Jener Ausschnitt des Medien-Bereichs, in dem die Assets angezeigt werden.

Mediensteuerelemente

Steuerelemente im Medien-Bereich, mit denen Sie durch ein Asset navigieren, es wiedergeben oder zur Benutzung in einer Sequenz bearbeiten können. Die angezeigten Steuerelemente sind abhängig vom ausgewählten Asset.

Medien-Timeline

Eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz im Medien-Bereich.

Medien-Zoomleiste

Ein Steuerelement, das sich im Medien-Bereich unterhalb der Medien-Timeline befindet. Es dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Medien-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Clips arbeiten können. Siehe auch Sequenz-Zoomleiste.

Menüleiste

Ein Bereich der Client-Anwendung, in dem Sie aus verschiedenen Menüoptionen wählen.

Metadaten

Daten zur Beschreibung eines Assets. Metadaten umfassen Eigenschaften, Reservierungen, Beschränkungen sowie weitere Informationen.

Mixdown

Ein Vorgang, bei dem mehrere Video- und Audiospuren sowie Effekte in einem neuen Master-Clip mit einer Videospur und weniger Audiospuren kombiniert werden.

N

„Nachricht in sozialem Netzwerk“-Bereich

In diesem Bereich der Client-Anwendung erstellen Sie Pakete zur Veröffentlichung auf Social Media-Websites wie Facebook oder Twitter.

Nachrichten-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, die über ein Nachrichtenfeld zum Senden von Textnachrichten und Medienasset-Links an andere Interplay Central-Benutzer vefügt. Es werden auch alle empfangenen Nachrichten aufgelistet.

Nachrichtenleiste

Ein Bereich der Client-Anwendung, in dem Sie Nachrichten senden und empfangen können. Die Nachrichtenleiste besteht aus einem Empfängerfeld (An:), dem Nachrichtenfeld und der Senden-Schaltfläche.

Nachrichtenverlauf

Pfeilschaltflächen in der Nachrichtenleiste zur Navigation durch Ihre kürzlich verwendeten Nachrichten. Liegen mehrere ungelesene Nachrichten vor, wird die Anzahl angegeben.

NAT (Natural Sound)

Audio, das gleichzeitig mit dem Video, häufig über ein in die Kamera integriertes Mikrofon, aufgenommen wird. Vergleiche die Definition von SOT (Sound on Tape).

Nicht bearbeitbare Sequenz

Eine in Media Composer oder einer anderen Avid-Editing-Anwendung erstellte Sequenz, die in Interplay Central nicht bearbeitet werden kann, beispielsweise eine Sequenz, die gerenderte Effekte enthält. Nicht bearbeitbare Sequenzen werden in der Sequenz-Timeline dunkelrot dargestellt. Siehe auch Schreibgeschützte Sequenz.

P

Paginierung

Eine Systemeinstellung, die die maximale Anzahl an Elementen festlegt, die in den Bereichen Fach/Story oder Projekt/Story angezeigt werden soll.

Paket

Bezeichnet in Avid Interplay Pulse eine Zusammenstellung von Text (Meldungen oder Beiträge), Bildern, Video und Audio, die alle mit einer gemeinsamen iNEWS-Story und einem Interplay Production-Master-Clip oder einer Interplay Production-Sequenz assoziiert sind.

Paket-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem der Verlauf von Paketen angezeigt wird, die bereit zur Veröffentlichung sind bzw. schon veröffentlicht wurden. Dieser Bereich dient auch zur Überprüfung und Genehmigung von Paketen, die zur Veröffentlichung gesendet wurden.

Perspektive

Bei einem Gruppenclip ist dies einer der Einzelclips, von denen jeder eine andere Kameraperspektive hat.

Positionsanzeige

Eine vertikale Leiste in der Medien-Timeline, welche die Position des im Media Viewer angezeigten Bilds angibt. Die Sequenz-Timeline enthält weiterhin eine Positionsanzeige, die je nach Ausrichtung des Sequenz-Bereichs vertikal oder horizontal dargestellt wird. Sie können an der Positionsanzeige ziehen, um durch einen Clip oder eine Sequenz zu scrubben.

Produktions-Cue

Ein Objekt in einer iNEWS-Story, das wichtige Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte, beispielsweise Zeichengeneratoren, enthält.

Projekt

Ein iNEWS-Begriff für eine themenbasierte Gruppe von Storys, dank der Nachrichtenteams, die an einem bestimmten Thema arbeiten, alle zugehörige Inhalte an einem Ort finden. Siehe auch Facette.

Projekt-/-Story-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem zu einem Projekt gehörige Inhalte, Facetten und assoziierte Storys angezeigt werden.

Q

Quellclip

Ein Video- oder Audioclip, der als Bestandteil einer Sequenz verwendet wird.

R

Rolle

Ein Satz an Funktionen, Berechtigungen und Layouts, die einem Benutzer durch einen Interplay Central-Administrator zugewiesen werden. Ein Administrator kann Interplay Central-Rollen auf Basis von Rollen innerhalb der Organisation erstellen.

S

Schreibgeschützte Sequenz

Eine Sequenz, die Sie aus einem Interplay Production-Ordner öffnen, aber nicht bearbeiten oder speichern können, da Sie keine Lese-/Schreibrolle für den Ordner besitzen. Sie können die Sequenz wiedergeben, aber nicht bearbeiten oder speichern. Siehe auch Nicht bearbeitbare Sequenz.

Script Editor

Ein Ausschnitt des Fach-/Story-Bereichs, in dem ein Journalist die Elemente eines Skripts erstellt und anordnet. Der Script Editor besteht aus vier Unterbereichen: Story-Formular, Cue-Liste, Story und Sequenz-Timeline.

Segment

1. Bei einem Sendeablaufplan: ein Abschnitt einer Sendung, der zwischen zwei Werbepausen ausgestrahlt wird.
2. Bei einer Story: ein Teil des Hauptteils/Texts der Story. Journalisten benutzen Segmente, um die Dauer des Texts zur Abstimmung mit Video, Audio und Produktions-Cues festzulegen. Mehrere zeitlich abgestimmte Segmente werden zu einer Gesamt-Story kombiniert.
3. Bei einer Sequenz: der auf einer Spur enthaltene Medienausschnitt.

Seitenleiste

Ein Element in der Interplay Central-Mobil-App, über das Sie zu den verschiedenen in Interplay Central integrierten Systemen navigieren können, beispielsweise zu einem iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem.

Sendeablaufplan

Eine Aneinanderreihung oder zeitlich abgestimmte Liste von Skripten, aus der die Reihenfolge ihrer Ausstrahlung in der Nachrichtensendung hervorgeht.

Senden an Playback (STP, Send to Playback)

Der Vorgang des Übertragens einer Sequenz an ein Wiedergabegerät oder einen Playout-Server zum Zweck der Ausstrahlung.

Senden-Schaltfläche

Die Schaltfläche in der Nachrichtenleiste zum Senden einer Nachricht.

Sequenz

Eine Aneinanderreihung von Videos, Bildern oder Audioclips oder einer beliebige Kombination dieser Elemente. Siehe auch Einfache Sequenz und Erweiterte Sequenz.

Sequenz-Bereich

Ein Bereich im Loggen- und Video-Layout, in dem Sie zur Erstellung oder Bearbeitung einer Sequenz mit Video- und Audioclips arbeiten. Sie können eine Sequenz als *Skript-Sequenz* mit einer neuen Story verknüpfen oder sie als alleinstehendes Asset in einer Interplay Production-Datenbank speichern.

Sequenz-Timeline

Befindet sich im Sequenz-Bereich und enthält die Video- und Audioclips. Die Sequenz-Timeline umfasst eine Videospur, eine oder drei Audiospuren und eine Timing-Spur.

Sequenz-Zoomleiste

Die Sequenz-Zoomleiste befindet sich unter der Sequenz-Timeline für horizontaler Ausrichtung oder rechts von der Timeline für vertikale Ausrichtung. Sie dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Sequenz-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Sequenzen arbeiten können oder diese präzise bearbeiten können. Siehe auch Medien-Zoomleiste.

Shuttle

Die Anzeige von Medien langsamer oder schneller als in Echtzeit . In Interplay Central benutzen Sie die Tasten J, K und L für die Shuttle-Anzeige eines Clips oder einer Sequenz.

Skript

Eine Zusammenstellung von Elementen, die die zum Lesen während der Ausstrahlung an den Teleprompter gesendete Story sowie zur Story gehöriges auszustrahlendes Video und Audio enthält, ebenso wie die mit der Story assoziierten Produktions-Cues und Maschinensteuerungs-Anweisungen.

Skript-Sequenz

Eine Abfolge von Video, Audio und Bildern, die Sie im Script Editor zusammenstellen und im Medien-Bereich wiedergeben. Skript-Sequenzen werden in der Interplay Production-Datenbank gespeichert und können an ein Wiedergabegerät gesendet werden.

SOT (Sound on Tape)

Audio, das gleichzeitig mit dem Video aufgenommen wurde, oft über ein separates, nicht in die Kamera integriertes Mikrofon. Vergleiche die Definition von NAT (Natural Sound).

Sprecher-Modus

In der Interplay Central-Tablet-App können Skripten in einer Seitenansicht angezeigt werden, die gedruckten Skripten für Nachrichtensprecher ähnelt.

Spur-Selektor

Ein Dropdown-Menü im Audio-Bereich, über das Sie eine Audiospur eines Gruppenclips der entsprechenden Audiospur einer anderen Perspektive im Gruppenclip zuordnen können.

Starten-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, von dem aus Sie zu verschiedenen Orten navigieren können. In diesem Bereich werden Remote- und lokale Dateisysteme sowie andere Asset-Speicherorte angezeigt.

Story

Der während der Ausstrahlung gelesene Text. Weiterhin enthält der Script Editor einen Story-Bereich, in dem der Journalist eine Story schreiben oder einen vorhandenen Story-Text anzeigen kann.

Story-Formular

Der Bereich des Script Editor, der die Story-Informationen enthält. Die Felder werden vom iNEWS-Systemadministrator je Fach in der Datenbank vordefiniert.

STP (Send to Playback, Senden an Playback)

Der Vorgang des Übertragens einer Sequenz an ein Wiedergabegerät oder einen Playout-Server zum Zweck der Ausstrahlung.

Subclip

Ein Clip, der aus einem Master-Clip durch Setzen von Start- und Endpunkten und Speichern der Bilder dieses Ausschnitts erstellt wird. Der Subclip enthält keine Verweise auf Mediendateien. Er verweist vielmehr auf den Master-Clip, der die Verweise auf die Mediendateien enthält.

Suchfensterbereich

1. Ein Bereich im Einfach- oder Video-Layout, in dem der Benutzer nach Informationen und Assets sucht.
2. Ein Bereich im Benutzer-Layout, in dem der Administrator nach Interplay Central-Gruppen und -Benutzern sucht.

Suchleiste

Ein Ausschnitt der Client-Anwendung, in dem Sie mit Hilfe von spezifischen Suchkriterien Assets suchen.

Systemeinstellungen-Layout

Ein Layout, das ein InterplayCentral-Administrator zur Festlegung verschiedener Konfigurations-Einstellungen benutzt.

T

Timecode-Anzeigen

Anzeigen im Medien-Bereich, die Timecode-Informationen zu einem geladenen Asset oder einer geladenen Sequenz bereitstellen.

Timing-Marken-Linien

Horizontale Linien mit hellgelben Marken, die in der Sequenz-Timeline die ungefähre Lesedauer der Story-Segmente angeben.

Trimm-Anzeige

Eine Kennzeichnung in der Sequenz-Timeline, die am Anfang oder Ende eines Clips in der Video- oder Audiospalte erscheint, wenn der Mauszeiger über den Bereich bewegt wird. Sie können Video und Audio gemeinsam oder auch separat mittels L-Schnitt schneiden.

U

Unassigned-Gruppe

Eine Standardgruppe in der InterplayCentral-Benutzerverwaltung, die Benutzer enthält, die aus einer Gruppe entfernt wurden, sonst aber keiner Gruppe angehören.

User Management Service (UMS)

Siehe InterplayCentral User Management Service.

V

Video-Layout

Ein Layout zur Benutzung durch einen Journalisten zur Erstellung und Bearbeitung von Storys, die Video und Audio enthalten.

Voiceover-Steuerelemente

Steuerelemente zum Aufnehmen eines Voiceover und zum Anpassen seiner Lautstärke.

W

Webstory-Bereich

In diesem Bereich der Client-Anwendung erstellen Sie Pakete zur Veröffentlichung in Web Content Management-Systemen.

Z

Zoomleiste

Siehe Medien-Zoomleiste und Sequenz-Zoomleiste.

Index

A

Ablegezonen
  Beschreibung 24
Abmeldung 18
Active-X-Plug-Ins 30
Allgemein
  Benutzereinstellungen 303
Anmeldung 18
Annotation
  Spracherkennung 59
Asset-Modus
  Anzeige- und Steuerelemente 119
  Beschreibung 118
Assets
  Beschreibung 35
  durchlaufen 129
  mit Medienassets arbeiten 40
  mit Nachrichtenassets arbeiten 37
  Seitenverhältnis 130
  umbenennen 44
  verschieben und kopieren 43
  wiedergeben 127
  zuletzt angezeigt 130
Assets-Bereich
  Beschreibung 35
  Liste der Symbole 319
  navigieren 36
Audio
  Arten von Audiospuren 152
  Ducking 152
  einfache Sequenz 151
  erweiterte Sequenz 152
  NAT- und SOT-Spuren tauschen 155
  NAT-Spuren aktivieren 103
  NAT-Spuren deaktivieren 103
  Scrubbing aktivieren 117
  Spur aktivieren 100
  Standardzuordnung von NAT- und SOT-Spuren ändern 155
Audio-Bereich
  Beschreibung 147
Audio-Gain
  anpassen 152
  automatische Anpassung 152
  für erweiterte Sequenz anpassen 154
Audio-Mix 156
Audio-Monitoring
  Voreinstellungen 156
Audiopegel
  einstellen 152
Audiospur
  aktivieren 100
Audio-Überblendungen
  automatisch erstellen 152
Ausgabe-Modus
  Anzeige- und Steuerelemente 123
  Beschreibung 118
Ausrichten
  in Timeline 106
Ausschnitte 24
Automatische Speicherung
  Sequenzen 89
  Storys 71
Avid
  -Online-Support 15
  -Training 16
Avid Central
  auf iNEWS zugreifen 277
  auf Interplay Production zugreifen 264, 300
  auf iPad installieren 236, 270
  auf Medienassets zugreifen 263, 298
  benutzerdefinierte Einstellungen 274

Fächer und Storys offline anzeigen 260, 262, 295, 297
Fächer und Storys zwischenspeichern 261, 296
Favoriten 293
Links verwenden 291
Maschinensteuerungsanweisungen hinzufügen 290
offline arbeiten 260, 295
Produktions-Cues hinzufügen 289
Schaltflächen 274
Seitenleiste 272
Skript formatieren 287
Sprecher-Modus 292
starten 270
Storys am iPad genehmigen 292
Storys speichern 253, 287
Verbindungsmöglichkeiten 267
Videosequenzen anzeigen 282
Avid iNEWS
Beschreibung 17
Avid Instinct
assoziierte Sequenzen 87

B

Bearbeitungssperren 66
Beidseitiges Trimmen 111
Benutzereinstellungen 303
Bereiche
Assets 35
Audio 147
Fach/Story 51
Liste 19
Liste der Symbole 317
Medien 118
Projekt/Story 47
Starten 29
Suchfenster 181
verwenden 24
Beschränkungen
Beschreibung 191
Definition 200
Gruppenclips 174
hinzufügen 205
löschen 205
speichern 205
Übersicht 200
Bilddatei
aus Videobild erstellen 146

C

Clip mit laufender Übertragung 145
Clips
verschieben und löschen 102
Communitys
iNEWS 32
Cue-Liste
Beschreibung 54

D

Dead-Fach 66
Diktieren
Spracherkennung 59
Dual-Roller-Trim 111
Ducking
bei Audiospuren 152

E

Edit While Capture (EWC)
Clips mit laufender Übertragung 145
Eigenschaftenspalten
anpassen 43
hinzufügen und entfernen 42
verschieben 43
Einfache Bearbeitungssperre 66
Einfache Sequenz
Beschreibung 77
Definition 131
Gruppenclips 176
Einstellungen (= Benutzereinstellungen, Menüoption) 29
E-Mail-Weiterleitung
bei Interplay-Nachrichten verwenden 219
für Interplay-Nachrichten konfigurieren 218
Endmarke
setzen 133
Erweiterte Sequenz
Beschreibung 77
Gruppenclips 178
Exportieren
Marken 207

F

Facette
Beschreibung 38
mit Story assoziieren 49
mit Story assoziierte Facette öffnen 50
öffnen 46
Fach-/Story-Bereich
Beschreibung 51
Symbolleiste 53
Tastenkombinationen 307
Fächer
im Assets-Bereich 38
offline anzeigen 262, 297
zwischenspeichern 261, 296
Farben
für Segmente 77
Favoriten 258, 293
Fehlerbehebung 15
Fortschritt-Bereich
Beschreibung 229
Liste der Symbole 322

G

geteilter Schnitt 111
Gruppen
für Gruppenclips 167
Gruppenclips
aktive Perspektive auswählen 168
an Playback senden 178
Audio-Monitoring 170
Beschreibung 161
einfache Sequenz erstellen 176
für erweiterte Sequenz 178
Gruppen 167
Marken und Beschränkungen 174
Match Frame 175
Perspektive wechseln 166
Timecode 170
verwenden 163
wiedergeben 169

H

Hilfe
anzeigen 33
Horizontale Sequenz
auswählen 79

I

iNEWS
Avid Central auf einem Tablet 277
Benutzereinstellungen 303
Beschreibung 17
Datenbank 38
in Datenbank navigieren 39
Projekt 46
Skriptvorlagen 68
Support für Communitys 32
und Interplay Central auf einem iPhone 243
iNEWS-Links
erstellen und senden 70
Instinct
assoziierte Sequenzen 87
Interplay Central
Beschreibung 17
Mobil-App 234
auf iNEWS zugreifen 243
benutzerdefinierte Einstellungen 241, 241
Favoriten 258
Gesten 235
Links verwenden 256
Maschinensteuerungsanweisungen hinzufügen 256
Produktions-Cues hinzufügen 254
Schaltflächen 240
Seitenleiste 239
Skript formatieren 253
starten 237
Storys am iPhone genehmigen 257
Verbindungsmöglichkeiten 234
Videosequenzen anzeigen 249
Tablet-App. Siehe Avid Central
Interplay Production
Assets umbenennen 44
Assets verschieben und kopieren 43
Assettypen 41
Avid Central 264, 300
Benutzereinstellungen 303
Beschreibung 17
Eigenschaftenspalten 42
in Datenbank navigieren 41

Interplay Pulse
Liste der Symbole 323
iPad
Avid Central-Tablet-App 267
benutzerdefinierte Einstellungen 274
Gesten 268
Home-Taste 268
iPhone 235

J

J-K-L-Wiedergabe 128
JPG-Datei
aus Videobild erstellen 146

K

Kennwortgeschützte Bearbeitungssperre 66
Komplexe Sequenz
Definition 131

L

Lautstärke
einstellen 152
Layouts
Loggen 193
verwenden 22
Links
in AvidCentral 291
in Interplay Central-Mobil-App 256
LNR (links nach rechts) 58
Locators 134
Loggen
Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links 209
Tastenkombinationen 312
Workflows 188
Loggen-Layout
Beschreibung 193
L-Schnitt 111

M

Marken
Beschreibung 191
einer Sequenz hinzufügen 115
exportieren 207
Gruppenclips 174
hinzufügen 198
löschen 198
navigieren 207
speichern 198
Text ausschneiden, kopieren, einfügen 206
Text in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links 209
Unicode-Unterstützung 210
Marken-Bereich
Beschreibung 194
Liste der Symbole 322
Meine Marken-Schaltfläche 194
Tastenkombinationen 312
Maschinensteuerungsanweisungen
hinzufügen 64
in Avid Central hinzufügen 290
in Interplay Central-Mobil-App hinzufügen 256
Match Frame 142
Gruppenclips 175
Medien
in Mobil-App anzeigen 249
in Tablet-App anzeigen 282
Status aktualisieren 130
Wiedergabequalität 132
zu einfacher Sequenz hinzufügen 93
zu erweiterter Sequenz hinzufügen 94
Medien-Bereich
Liste der Symbole 320
Tastenkombinationen 309
Medienstatus aktualisieren (Befehl) 130
Medien-Timeline
Beschreibung 138
Menüleiste
Beschreibung 29
Mixdown 143
Mix-Modus 156
MOS
Benutzereinstellungen 303
Platzhalter einfügen 68
MOS-Integration 30
Multicam-Ansichten
Gruppenclips 163
Multicam-Workflows
Beschreibung 161

N

Nachrichten
- anzeigen und beantworten 222
- E-Mail weiterleiten 218
- im Nachrichten-Bereich anzeigen 214
- Interplay Central-Nachrichten 212
- Nachrichten über den Nachrichten-Bereich senden 215, 215
- Nachrichten weiterleiten 219
- Nachrichten-Bereich 212, 215
- Nachrichten-Bereich verwenden 213
- senden 221

Nachrichtenredaktions-Tool
- assoziierte Sequenzen 87

NAT-Spalte 94

NAT-Spuren
- aktivieren 103
- Beschreibung 152
- deaktivieren 103
- mit SOT-Spuren tauschen 155
- Standardeinstellung ändern 155

NewsCutter
- assoziierte Sequenzen 87

Nur-Audio-Segment 104

Nur-Audio-Sequenzen 87

Nur-Video-Sequenzen 87

O

Online-Support 15

Ordner
- für ein Asset öffnen 142
- in Interplay Production erstellen 44

P

Plug-Ins
- verwenden 30

PNG-Datei
- aus Videobild erstellen 146

Positionsanzeige
- Beschreibung 54

Produktions-Cue
- hinzufügen 63

Produktions-Cues
- in AvidCentral hinzufügen 289
- in InterplayCentral-Mobil-App hinzufügen 254

Projekt
- Beschreibung 38, 46
- mit Story assoziieren 49
- mit Story assoziiertes Projekt öffnen 50
- öffnen 46

R

Referenz-Assets
- anzeigen oder ausblenden 45

RNL (rechts nach links) 58

Rückgängigmachen
- im Sequenz-Bereich 102

S

Script Editor
- Beschreibung 54

Scrubbing
- für Audio aktivieren 117

Segmentbearbeitungssperre 66

Segmente
- Beschreibung 57, 77
- in Timeline verschieben und löschen 102
- teilen 113

Seitenleiste
- Erklärung 239, 272

Seitenverhältnis 130

Senden an Playback
- Profil auswählen 223
- Skriptsequenz senden 226

Senden an Playback (STP)
- Gruppenclips 178

Sequenz
- durchlaufen 129

Sequenz-Bereich
- anzeigen 74
- Beschreibung 75
- Liste der Symbole 322

Sequenzen
- Audiospuren aktivieren 100
- bearbeiten 93
- Benutzereinstellungen 303
- bestehende Sequenz öffnen 90
- Clips trimmen 107
- einfach und erweitert 77
- einfach und komplex 131
- einfacher Sequenz Medien hinzufügen 93

erstellen 83
erweiterter Sequenz Medien hinzufügen 94
horizontal und vertikal 79
in Instinct und NewsCutter-Nachrichtenredaktionssystem assoziiert 87
in Mobil-App anzeigen 249
in Tablet-App anzeigen 282
Informationen anzeigen 82
Kopie einer bearbeiteten Sequenz öffnen 91
Kopie speichern 88
Marken hinzufügen 115
Medien aus gespeicherter Sequenz hinzufügen 101
mit Story assoziierte Sequenz öffnen 92
Mixdown 143
nur Audio 87
nur Video 87
Segmente teilen 113
Segmente trimmen 107
Skriptsequenzen 86
speichern 87
Überblendungen einfügen 115
wiedergeben 127
wiederherstellen 89
Sequenz-Timeline
Beschreibung 54
Skript
formatieren 62
Skriptsequenz
Regeln für das Erstellen 86
Skriptsequenzen
erstellen 83
Skriptvorlagen 68
SOT-Spalte 94
SOT-Spuren
Beschreibung 152
mit NAT-Spuren tauschen 155
Standardeinstellung ändern 155
Sperre aufheben
Story 66
Sperren
Story 66
Sperren, Arten 66
Split Edit 111
Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links
Markentext eingeben 209
Spracherkennung 59
Sprecher-Modus 292
benutzerdefinierte Einstellungen 241, 274
Starten-Bereich 29
Liste der Symbole 318
Startmarke
setzen 133
Story
am iPad genehmigen 292
am iPhone genehmigen 257
aus Tablet-App speichern 253, 287
bearbeiten 60
Beschreibung 54
erstellen 56
löschen 66
offline anzeigen 262, 297
Segmente 57
Sequenz öffnen 92
Skriptvorlagen einfügen 68
sperren und Sperre aufheben 66
Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links 58
Timing 69
wiederherstellen 66, 71
zwischenspeichern 261, 296
Story-Formular
Beschreibung 54
Storys genehmigen
Avid Central 292
in der Mobil-App 257
Suchen
Beispiel 186
erweiterte Kriterien 184
nach Assets 182
Suchfensterbereich 181
Suchleiste 179
Symbole
Assets-Bereich 319
Bereichstypen 317
Fortschritt-Bereich 322
Interplay Pulse 323
Marken-Bereich 322
Medien-Bereich 320
Sequenz-Bereich 322
Starten-Bereich 318

T

Tab-Taste
in Browser-Fenster 306
Tastenkombinationen

Fach-/Story-Bereich 307
Loggen 312
Medien-Bereich 309
Sequenz-Bereich 315
Timecode
Bild ansteuern 137
Gruppenclips 170
Timecode-Anzeigen 136
Timing-Marken-Linien 69
Training 16
Trimmen
beidseitiges Trimmen 111
einfache Sequenz 107
erweiterte Sequenz 108
Positionsanzeige zum Ende eines Segments 110
Segmente in Timeline 107

U

Über (Menüoption) 29
Überblendungen
Audio 152
Video 115
Übergänge, Überblendungen 115
Überprüfen
für Wiedergabe 141
Überschreiben-Schnitt 96
Unicode
Unterstützung bei Markentext 210

V

Vertikale Sequenz
auswählen 79
Videosequenzen
in Mobil-App anzeigen 249
in Tablet-App anzeigen 282
Videoüberblendungen 115
Voiceover
aufnehmen 158
Voice-Spuren
Beschreibung 152
Vorgänge
AvidCentral auf iPad installieren 236, 270
Tablet-App
auf iPad installieren 236, 270
Vorlagen, für Skripte 68
VO-Spalte 94

W

Wiedergabe
einfache und komplexe Sequenzen 131
Wiedergabequalität 132
Wiederhergestellte Dateien
Sequenzen 89
Storys 71
Wiederholen
im Sequenz-Bereich 102

Z

Zoomleiste, Medien
Beschreibung 139
Clips mit laufender Übertragung 145
Zoomleiste, Sequenz
Beschreibung 79

Avid
75 Network Drive
Burlington, MA 01803-2756,
USA

Technischer Support
Besuchen Sie das Online Support Center unter www.avid.com/support

Produktinformationen
Informationen zu Unternehmen und Produkten finden Sie auf unserer Website www.avid.com